
ANIME
enciclopedia del anime
volumen3
TERROR Y FANTASÍA
desde los clásicos hasta las series de mayor
éxito en el mundo del anime actual
BERSERKER
DUEEMME PUBLISHING

ENCICLOPEDIA TEMÁTICA MULTIMEDIA DE LA ANIMACIÓN JAPONESA

EN 6 VOLÚMENES

VOL. 3..... TERROR Y FANTASÍA

Edición:....Due Emme Publishing
Dirección:....Marco Meneghello
Dirección Multimedia:....Duemme Publishing
Realización Multimedia:....Fabio Folla
Proyecto:....Andrea Sabbatini
Edición Española:....Berserker, S.L.
Traducción:....J.J. Martínez
Ricardo González
Ramón Almagro
Corrección:....J.J. Martínez
Ricardo González
Maquetación:....Ricardo González
Infografía:....Daniel García
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Impreso en España: Arts Grafiques Besó
Deposito Legal nº: V-1914-1998
Impreso en Octubre 1999.



DUEEMME  PUBLISHING

ÍNDICE

El CD-Rom que acompaña a este volumen debe considerarse parte integrante de él y no puede por tanto ser vendido por separado.

EDITORIAL

El Horror y la Fantasía son dos de los géneros más populares en el cine, la literatura escapista y las tiras de cómic de la última parte del siglo. Incluso la animación japonesa ha creado y sigue creando personajes, series y OVAs en las que aparecen terribles criaturas y reinos fantásticos.
El número de animes sobre terror y fantasía se ha incrementado a lo largo de los años gracias a la ola de éxitos que los géneros han experimentado en Japón (donde Darío Argento es un director de culto entre las colegialas) y más allá; y como es a menudo el caso en Japón, la fantasía y el terror combinan inteligentemente elementos de las culturas oriental y occidental. Al igual que en Europa, la fantasía y el terror se basan en cuentos de hadas populares, también ricos en animales fantásticos, criaturas demoníacas, reinos misteriosos y princesas.
Los primeros animes, comenzando por Hakujaden (literalmente La Leyenda de la Serpiente Blanca), están basados en fábulas japonesas y orientales en general, y fueron los precursores de muchos temas fantásticos, tales como mundos alternativos imaginarios, duelos y misterios. De hecho, los cuentos de hadas han seguido siendo los temas favoritos de los animadores japoneses durante décadas, aunque también han producido animes basados en las tradiciones europeas, como Andersen Monogatari, una deliciosa historia romántica del famoso narrador, y Taiyo no Oji Ols no Daiboken (la gran aventura del pequeño Príncipe Valiente), una leyenda nórdica en la que Hayao Miyazaki hizo su debut, trasladándose luego a la fantasía con películas tales como Kaze no Tani no Nausicaa (Nausicaa del Valle del Viento), Tenku no Shiro Laputa (Láputa, el Castillo en el Cielo), Tonari no Totoro o la más reciente Mononoke Hime.
Los setenta nos dieron así fantasías de cuentos de hadas, que continuaron hasta la primera mitad de los ochenta, cuando Miyazaki revolucionó auténticamente el género introduciendo los temas ecológicos que tanto significaban para él. Al mismo tiempo Arion (1986) recontaba los mitos griegos, apartándose de la imagen del superhombre, y Windaria (1986) añadía la fantasía a una trágica historia de amor al estilo de Romeo y Julieta, atrayendo la atención del público femenino a este género.
Una serie como Saint Seiya (Los Caballeros del Zodíaco) ha sido un tremendo éxito dentro del género

EDITORIAL

de la fantasía: en un mundo actual aunque imaginario, los poderes de los caballeros de la antigua Grecia, del Norte y de otras mitologías vuelven a la lucha por la libertad y la justicia. Su éxito ha producido pingües beneficios a la industria juguetera, que fabrica figuras de los personajes, y ha inspirado imitaciones tales como Yoroiden Samurai Troopers (Los Cinco Samurais), basados más en la mitología oriental y Tenku Senshi Shurato, que hace lo propio con la Hindú.

Al mismo tiempo, el éxito popular y el redescubrimiento de tantos autores de fantasía, sobre todo de Tolkien, y la popularidad de los juegos de rol (particularmente Dungeons and Dragons) y de cartas (especialmente Magic) han relanzado el uso de la fantasía, a veces combinada con la realidad cotidiana como en Aa Megamisama!! (Ah! My Goddess), y a veces situada en reinos imaginarios (Arslan Senki, que nosotros conocemos como La Heróica Leyenda de Arslan).

Record of Lodoss War, que apareció en 1990, fue el púnto álgido de este desarrollo: una historia de encantamientos, duelos, reinos y seres misteriosos, muy occidental en su estructura, que conquistó al público japonés del mismo modo que al de muchos otros países, donde los juegos de rol y Tolkien son material cotidiano.

Más recientemente la fantasía ha explotado el filón de las guerreras femeninas, muy populares en los shojo mangas de los últimos años (especialmente Sailor Moon): tenemos así Magic Knight Rayearth de las CLAMP (muy activas dentro del género, y autoras ya de la mitológica RGVeda) y Slayers, cuyas heroínas son jovencitas que viven maravillosas aventuras y poseen poderes mágicos; las precursoras de éstas aparecieron durante los ochenta, como Gemnusenki Leda (1985) y muchas otras que no lograron alcanzar el mismo éxito.

Ahora la fantasía parece estar volviéndose más hacia la adaptación de elementos occidentales, tomados de los juegos de rol y la literatura, aunque sin abandonar sus raíces orientales.

Otros dos grandes éxitos, Bastard! y Berserk, son también creaciones de fantasía, pero son anomalías, la primera de ellas implicando rotura de normas e incluyendo muchos elementos tomados de la cultura pop occidental, y la segunda oscura y violenta, muy cercana al género del terror.

El terror dentro de la animación nació oficialmente con Bem (1968), una historia en la que tres criaturas sobrenaturales combatían a otros monstruos. Y la clave de monstruos enfrentados a otros monstruos es también la base del subsecuente gran éxito, Devilman (1972), que fue una versión suavizada del cómic original de Go Nagai que sin embargo consiguió de alguna forma conservar algo de su atmósfera terrorífica, totalmente recuperada en la serie producida en los 90.

Como resultado de la censura, el género del terror no lo pasa demasiado bien en el anime japonés, y ni siquiera es posible que consiga mayor aceptación en forma de cuentos de hadas (aunque éstas contengan tantos aspectos de terror, especialmente con todas las criaturas sobrenaturales); por tanto, sólo logrará fortalecer su posición con la llegada de los OAVs y el descubrimiento de la banda de emisión nocturna.

Durante los ochenta el terror se combinó con un tipo subyacente de erotismo, como en el thriller Yojutoshi (La Ciudad de las Bestias); hay montones de chicas que se enfrentan a demonios, destacando sobre todas Mamono Hunter Yohko y gran cantidad de ciudades infestadas de criaturas lovecraftianas, como las de Makaitoshi Shinjuku.

Hay también reinterpretaciones de antiguos mitos, como el de los vampiros, que volvieron al candelero con Vampire Hunter D (1985), en una especie de Edad Media futura, y después en Vampire Princess Miyu (1988), donde una vampira lucha contra seres y leyendas antiguas.

Darkstalkers revenge-Night Warriors fue un gran éxito del género de terror. Inspirada en un famoso videojuego, está llena de criaturas terroríficas basadas tanto en la imaginación oriental como en la occidental.

Rumiko Takahashi también realizó una gran contribución al género con varias historias sobre su Rumik World (El Mundo de Rumiko), en el que Fire Tripper es algo más que fantasía paranormal, y Warau Hyoteki (Laughing Target) es una terrorífica historia de agonía,m aunque superadas por Ningyo no Mori (El bosque de las Sirenas) y Mermaid Scar, historias de hadas terribles a la vez que fascinantes.

El terror Made in Japan se basa en tradiciones y luchas antiguas, y en miedos ancestrales, transformando al monstruo en una especie de ángel caído más que en un enemigo de videojuego (como puedan ser Freddy Krueger o Jason); la presencia de la tradición y los cuentos de hadas se puede sentir tras los miedos japoneses, y aunque se disfracen tras la tecnología están todavía muy obviamente presentes.

Pese a que pueden no ser los dos géneros en los que primero se piensa al considerar la animación japonesa (cuyo principio general son los robots), la fantasía y el terror han sido capaces de alcanzar el éxito y continúan haciéndolo, gracias a su atmósfera arcana, su amalgama de elementos de Este y Oeste, y la combinación de miedos viejos y nuevos que han conseguido reunir.

Así que, ahora, disfrutad de la navegación hasta que nos volvamos a encontrar.

ÍNDICE CRONOLÓGICO

1958
- HAKUJADEN

1960
- SAIYUKI

1967
- GOKU NO DAIBOKEN
- OGON BAT
- RIBBON NO KISHI

1968
- GE GE GE NO KITARO
- TAIYO NO OJI HOLS NO DAIBOKEN
- YOUKAI NINGEN BEM

1971
- NINPU KAMUI GAIDEN

1972
- DEVILMAN
- GENSHI SHONEN RYU
- UMI NO TRITON

1973
- KANASHIMI NO BELLADONA

1974
- CHISANA VICKING VICKY

1976
- PAUL NO MIRACLE DAISAKUSEN

1979
- ENTAKU NO KISHI MONOGATARI MOERO ARTHUR

1981
- KYOFU DENSETSU KAIKI FRANKENSTEIN
- UNICO

1982
- TAIYO NO KO ESTEBAN

1984
- KAZE NO TANI NO NAUSICAA

1985
- GENMUSENKI LEDA
- KAMUI NO KEN
- RUMIK WORLD
- VAMPIRE HUNTER D

1986
- ARION
- SAINT SEIYA
- TENKU NO SHIRO LAPUTA
- VIOLENCE JACK
- WINDARIA

1987
- ANIME SANJUSHI
- DIGITAL DEVIL MONOGATARI MEGAMI TENSEI
- DREAM HUNTER REM
- OUTLANDERS
- SENGOKU KITAN YOTODEN
- YOJU TOSHI

1988
- DRAGON'S HEAVEN
- GAY YOMA KAKUSEI
- MAGAI TOSHI SHINJUKU
- TONARI NO TOTORO
- VAMPIRE PRINCESS MIYU
- XANADU DRAGON SLAYER DENSETSU
- YOROIDEN SAMURAI TROOPER

1989
- BAOH RAYOUSA
- FIVE STAR STORIES
- FUMA NO KOJIRO
- SHUTEN DOJI

1990
- HAKKENDEN
- LODOSS TO SENKI
- ROBIN HOOD NO DAIBOKEN
- TENKU SHENKI HURATO

1991
- 3X3 EYES
- ARSLAN SENKI
- DRAGON KNIGHT
- LITTLE NEMO
- MERMAID SAGA

1992
- JIKU SENGOKUSHI KURO NO SHISHI JINNAI HEN
- AKAI HAYATE
- BASTARD
- KAZE NO TAIRIKU
- KO SEIKI BEAST
- SEIDEN RG VEDA
- TEITO MONOGATARI
- TOKYO BABYLON
- USHIO TO TORA
- UTENGU KABUTO
- MIYUKI CHAN IN WONDERLAND

1993
- KAZE NO NAMAE WA AMNESIA
- LEGEND OF LENMAR
- UNKAI NOMEIKYU ZEGUY
- YU YU HAKUSHO
- JUBEI NINPOCHO NINJA SCROLL

1994
- FINAL FANTASY
- GS MIKAMI
- LORD OF LORDS-RYU KNIGHT'S ADEU LEGEND
- MAMONO HUNTER YOKO
- ONIKIRIMARU

1995
- BIO HUNTER
- CRYSTANIA NO DENSETSU
- ELEMENTALORDS
- EL-HAZARD
- HYKIO NO TANTEI FAM E IRLIE
- LANDLOCK
- PRINCESS MINERVA
- SLAYERS

1996
- DARK STALKERS
- MAGIC KNIGHT RAYEARTH
- RURONI KENSHIN
- SHAMANIC PRINCESS
- X1999

1997
- BERSERK
- DEVILMAN LADY
- HAMELIN NO VIOLONHIKI
- MONONOKE HIME
- SATANIKA

1998
- CLOVER
- JINKU TENSHOU NAZCA

DEVILMAN

DYNAMIC PLANNING, GO NAGAI





Devilman
1972;1988
Dynamic Planning, Go Nagai

La historia animada de Devilman es algo tortuosa. Las tiras de cómic de Go Nagai, publicadas por primera vez en 1972 se consideraban demasiado sangrientas para ser animadas en aquella época. Así la serie que se produjo entre 1972 y 1973 es muy diferente.

El joven Akira es asesinado por un demonio y su lugar es ocupado por otro demonio que debe ser el que abra el mundo a la conquista de los demonios. Pero el demonio conoce y se enamora de Miki, una compañera y amiga del estudiante muerto, y decide traicionar a los suyos por ella. De ese modo, poco a poco, debe enfrentarse a sus antiguos compañeros para defender a la humanidad y a Miki, manteniendo en secreto su verdadera identidad para evitar ser descubierto y por miedo a perder el amor de la joven. Pero finalmente, tras la muerte de Silen, la esposa de Devilman cuando todavía era un demonio, Miki descubre la verdad, aunque a pesar de ello sigue aceptando a Akira.



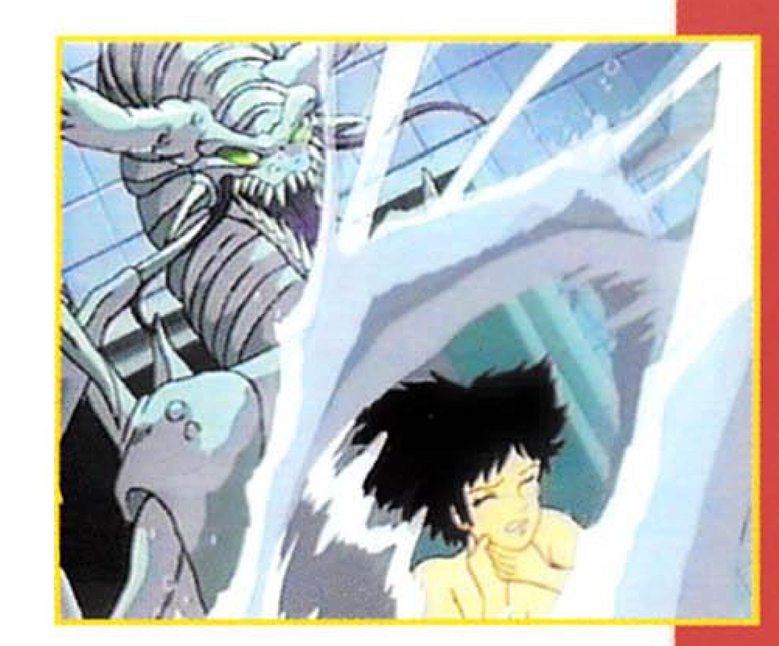
Quince años después, con la llegada del mercado del vídeo, pudo verse la auténtica historia de Devilman. Akira, un tímido joven, es llamado por su misterioso amigo Asuka, quien le muestra un misterioso manuscrito encontrado por su padre entre los hielos, que revela que la Tierra estuvo una vez habitada por demonios y que éstos se disponen a volver para conquistar lo que es suyo por derecho. La única manera de luchar contra ellos es invocar a un demonio en su interior mediante una misa negra. El plan tiene éxito y los demonios comienzan a transformar la realidad

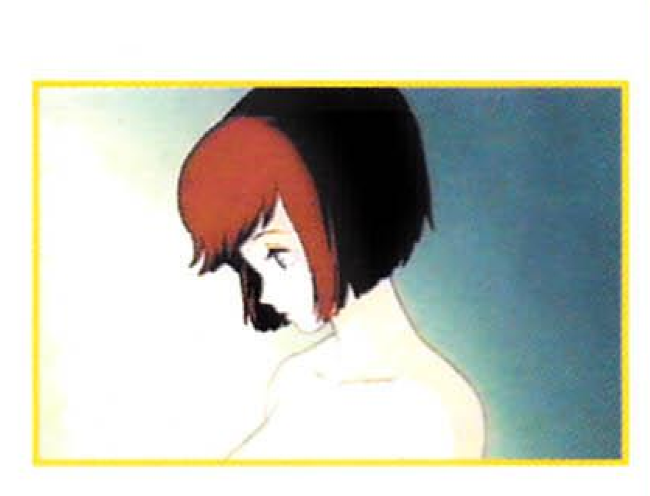




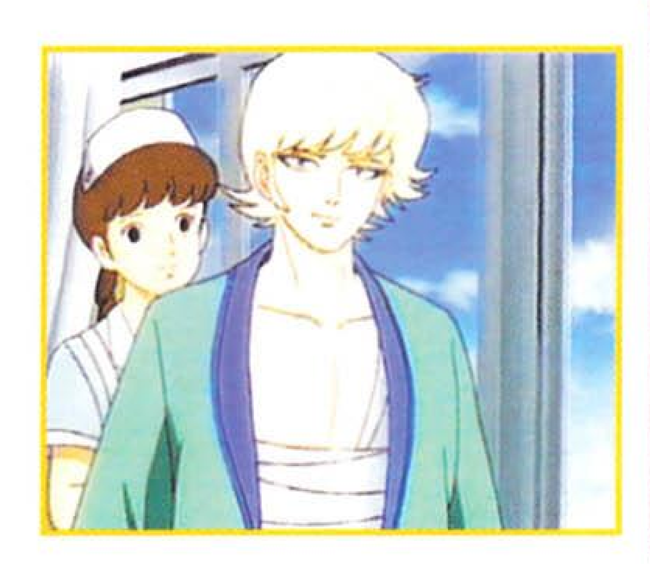


DEVILMAN

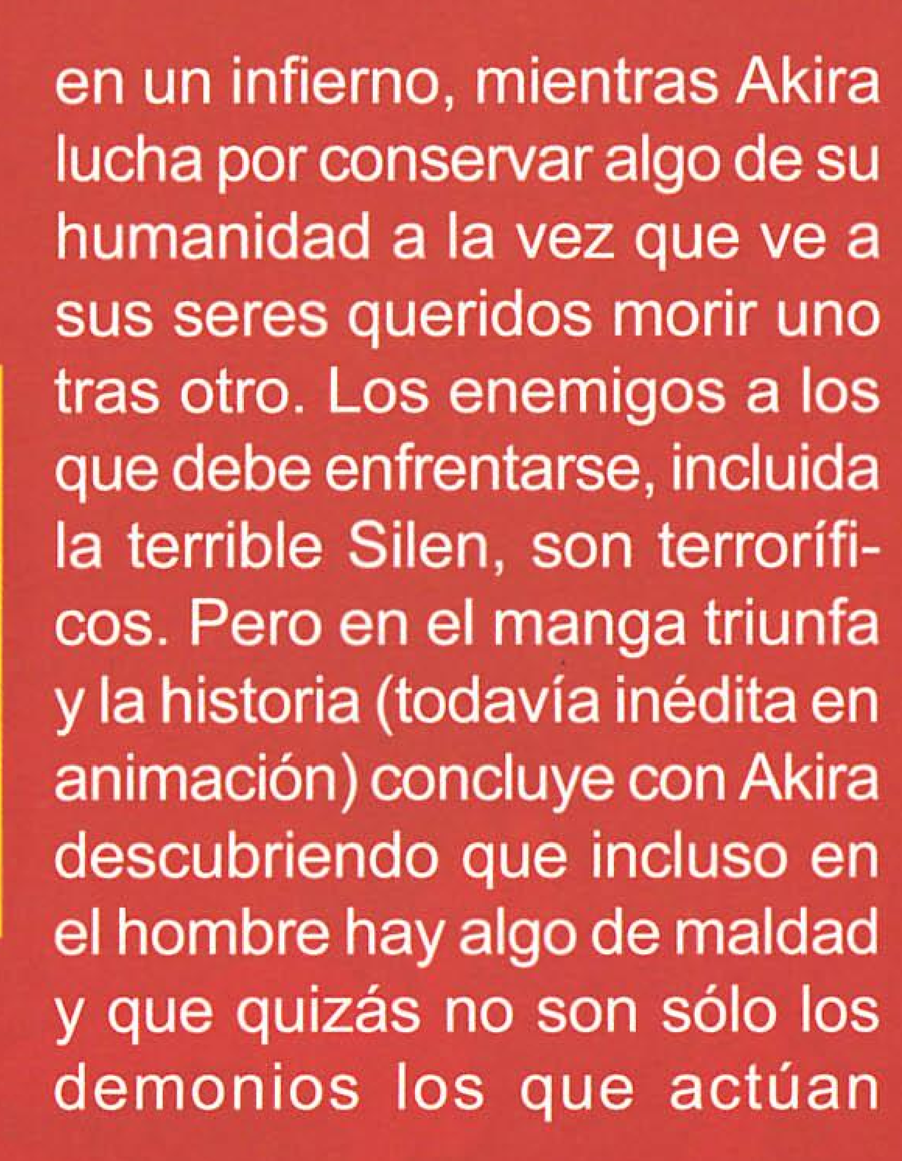












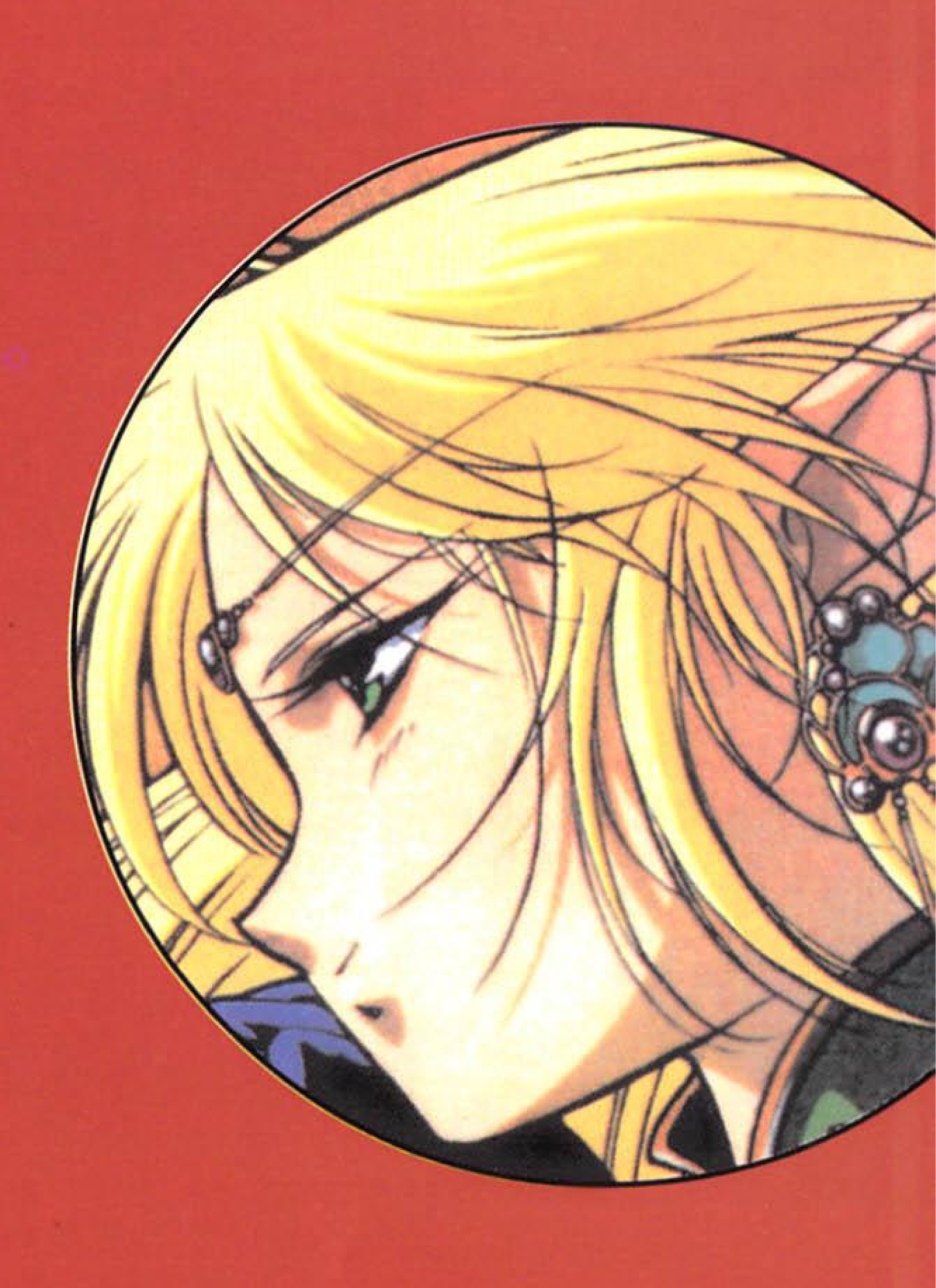
en un infierno, mientras Akira lucha por conservar algo de su humanidad a la vez que ve a sus seres queridos morir uno tras otro. Los enemigos a los que debe enfrentarse, incluida la terrible Silen, son terroríficos. Pero en el manga triunfa y la historia (todavía inédita en animación) concluye con Akira descubriendo que incluso en el hombre hay algo de maldad y que quizás no son sólo los demonios los que actúan mal...

Se trata de una de las historias de terror de más éxito, tanto en manga como en animación, incluso en la versión suavizada, que se han producido.



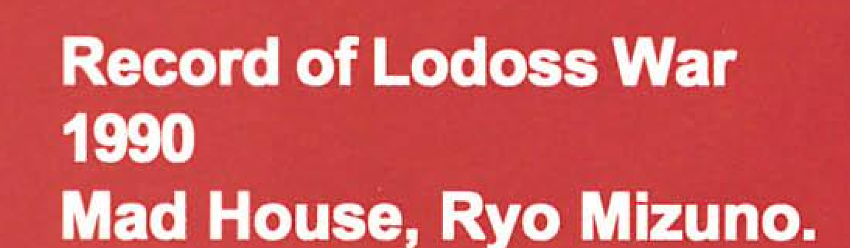
LODOSS TO SENKI
RECORD OF LODOSS WAR

MAD HOUSE, RYO MIZUNO.





LODOSS TO SENKI
RECORD OF LODOSS WAR



Record of Lodoss War
1990
Mad House, Ryo Mizuno.

Los juegos de rol y de fantasía como algo cotidiano también han llegado a Japón, donde han encontrado muchos seguidores y han creado nuevas fuentes de inspiración para el manga y el anime. Ryo Mizuno, un joven jugador, ideó un mundo de fantasía tan bueno que inspiró la saga más famosa del género en ese período en Japón: *Record of Lodoss War*.

Había una vez dioses de la bondad y dioses de la maldad, que se disputaban la dominación absoluta de la humanidad. Del enfrentamiento entre Marfa, la diosa de la creación y Cardis, la diosa de la destrucción, nació la isla malvada de Lodoss. Treinta años antes del comienzo de la historia seis héroes luchaban por la conquista del poder: Farn, quien luego fue Rey de Valis, Beld, un guerrero extremadamente fuerte con poderes maléficos, el enano Frebhe, luego rey del pais de piedra, Worth, el mago, Nills, sacerdotisa de la diosa Marfa y un misterioso caballero. Beld, que ha sido tullido por sus poderes, somete tiránicamente a las tierras de Marmo, y treinta años más tarde quiere continuar la conquista de todo Lodoss.

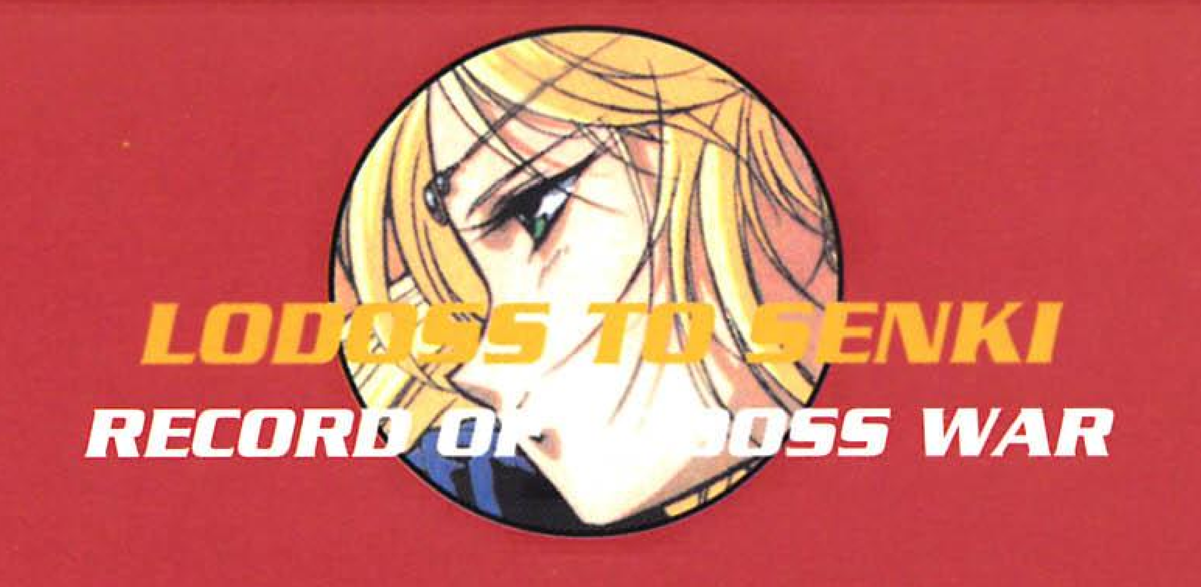
Por el camino conoce a sus amigos y a sus nuevos caballeros: el rey de Valis puede confiar en algunos regentes de paises lejanos y en el fortachón Cashu mientras Beld tiene de su parte al oscuro Ashram, caballero de poderes mágicos y a Vagnard, sacerdote oscuro de la diosa Cardis. Pronto se unirán otros, que serán los verdaderos protagonistas; el guerrero Parn, héroe de la historia, hijo de un caballero muerto en servicio al rey Farn y devoto a su soberano como si fuera su padre, tiene un gran sentido de justicia que no le abandona en ningún momento de la historia. Deedit, una elfa, aparece primero de forma ambigua en su posición aunque está enamorada de Parn, del que se hace inseparable. Gim, el enano, es fiel a los hombres pero odia a los elfos, y es un gran rival de Deedit a pesar de luchar en el mismo bando que ella. El mago Slayn representa el toque de sabiduría para todos los personajes, así como una referencia en magia y hechizos que están a la orden del día en las tierras de Lodoss. Entre los personajes, debemos recordar a la sacerdotisa Leyla, amada por Slayn, el clérigo Etho y el ladrón Woodchuck.

La enésima batalla entre las dos facciones parece señalar el triunfo del bien pero la intervención de la bruja Karla lo revuelve todo. De hecho los acontecimientos en el mundo de Lodoss siempre han sido manipulados por las dos diosas, la de la luz y la de la oscuridad, que provocan diversos sucesos sobre los seres que protegen. Las aventuras del grupo de héroes de Lodoss continuan con otras batallas y exploraciones, todavía por el triunfo del bien sobre el mal, como en un eterno juego de rol.

Dungeons and Dragons es la real inspiración del trasfondo de la historia, a la que debe muchas figuras: el elfo, el sacerdote, el clérigo y el ladrón. Pero luego, *Record of Lodoss War* adquiere su propia vitalidad y sus personajes tienen cabida fuera de esta historia, convirtiéndose en símbolos de la manera japonesa de crear fantasías.

El personaje más deseado sigue siendo Deedit la elfa, una encantadora chica mágica con orejas puntiagudas que da vida a toda una serie de cuentos en artbooks y similares con varios trajes, asumiendo una identidad muy diferente a la que tiene en el dibujo animado.

Pero el mundo de Lodoss está muy bien hecho, muy parecido a la fantasía occidental (no sólo por la estructura tipo *Dungeons and Dragons*) sino


LODOSS TO SENKI
RECORD OF LODOSS WAR







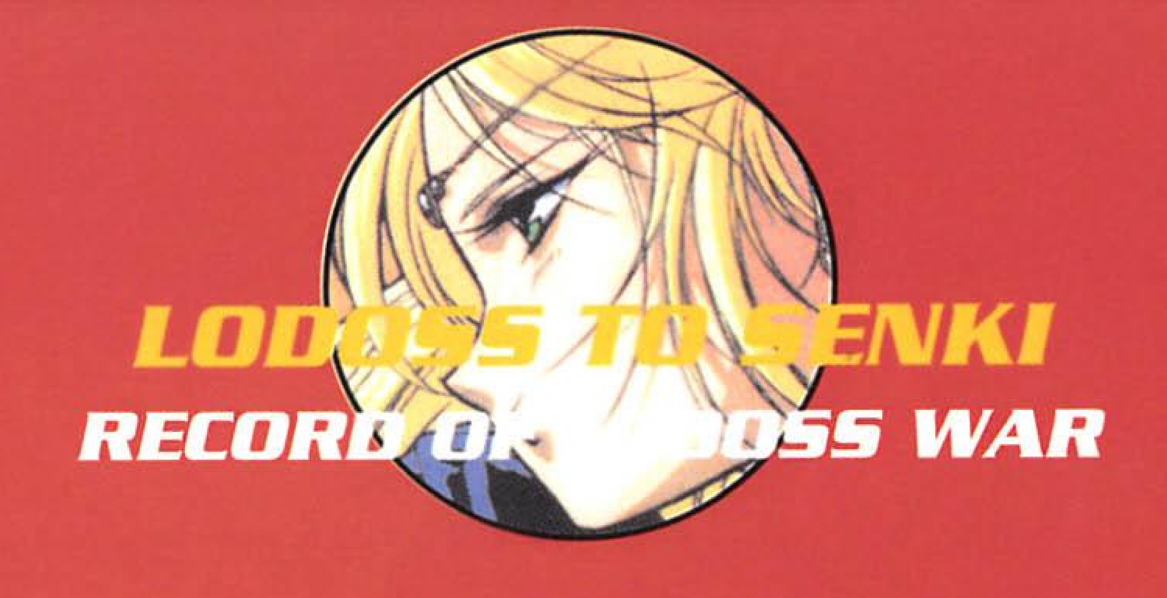




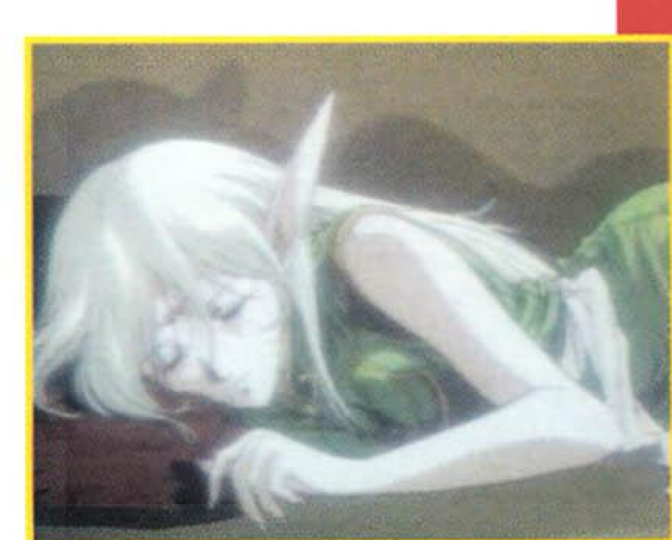


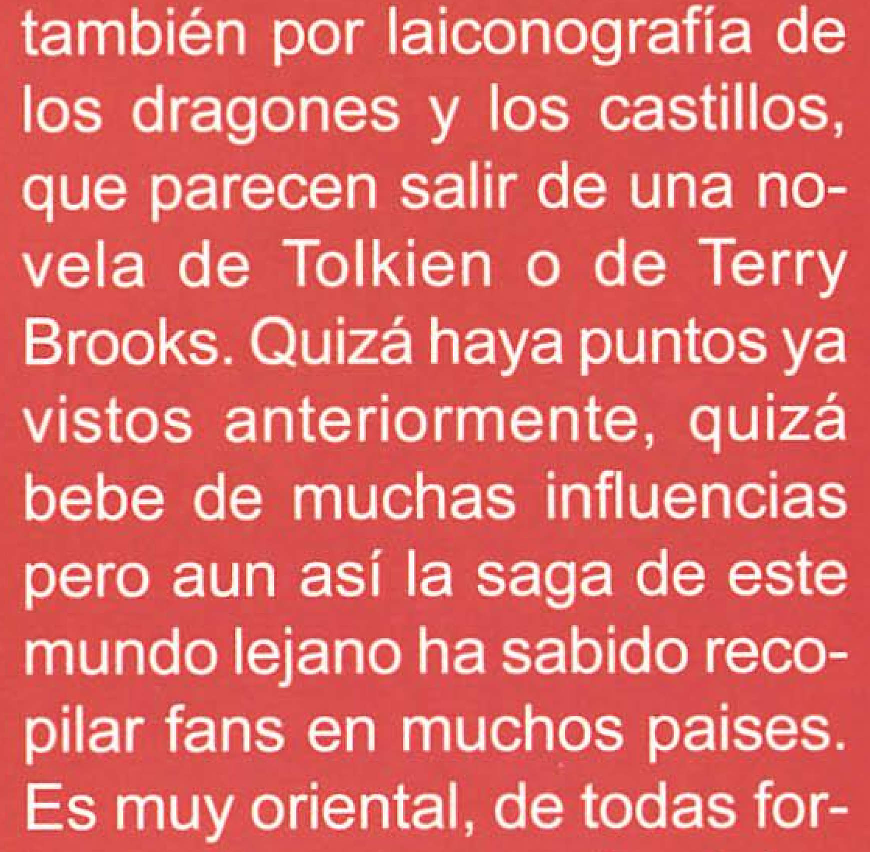






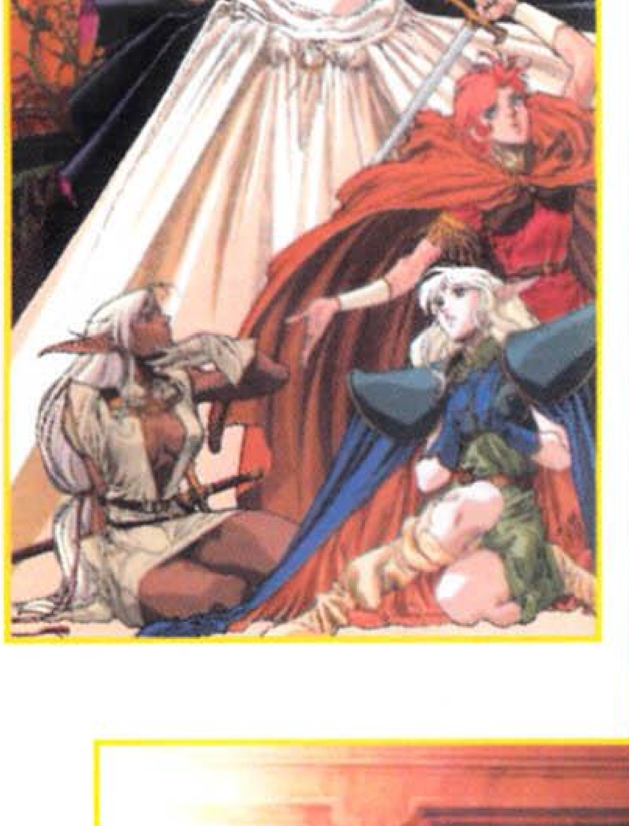
LODOSS TO SENKI
RECORD OF LODOSS WAR



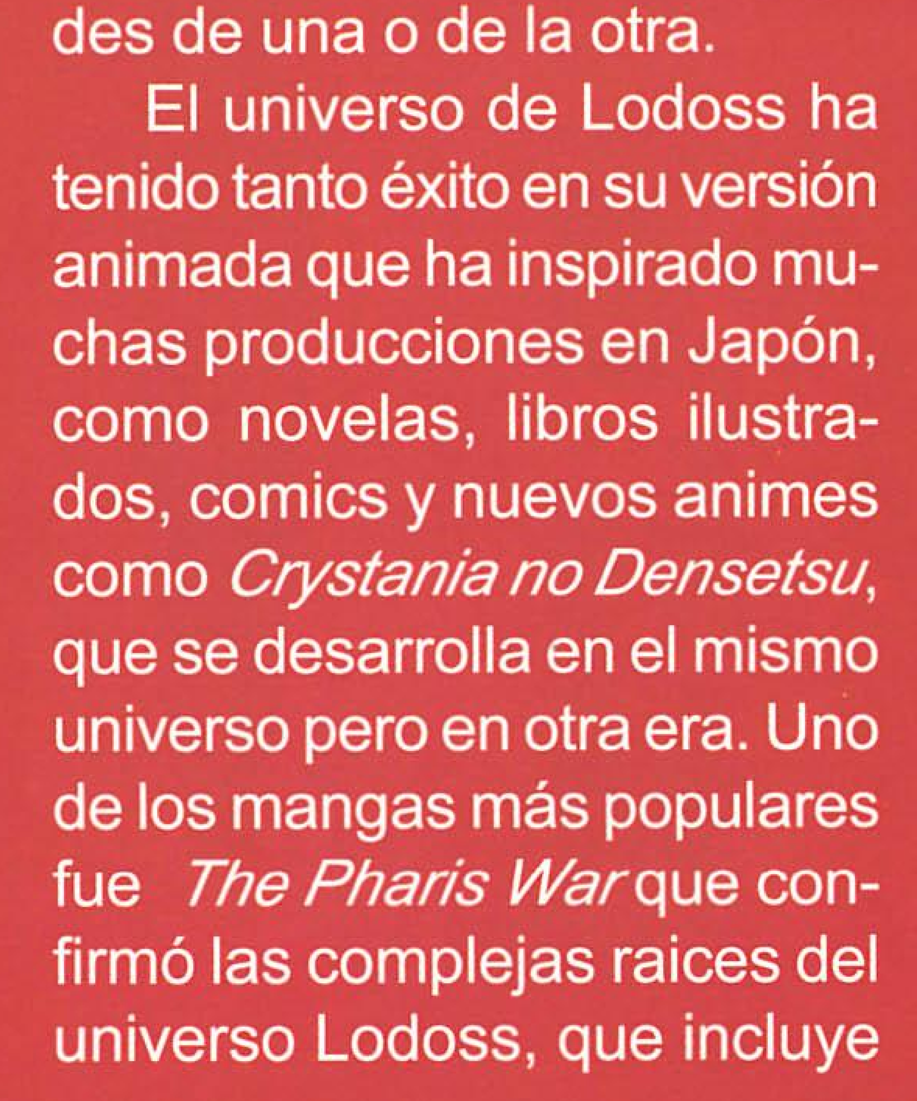


también por laiconografía de los dragones y los castillos, que parecen salir de una novela de Tolkien o de Terry Brooks. Quizá haya puntos ya vistos anteriormente, quizá bebe de muchas influencias pero aun así la saga de este mundo lejano ha sabido recopilar fans en muchos paises. Es muy oriental, de todas formas, la vision de las dos diosas, la del bien y la del mal, que dividen la realidad con su influencia y que causan todo de acuerdo a las prioridades de una o de la otra.



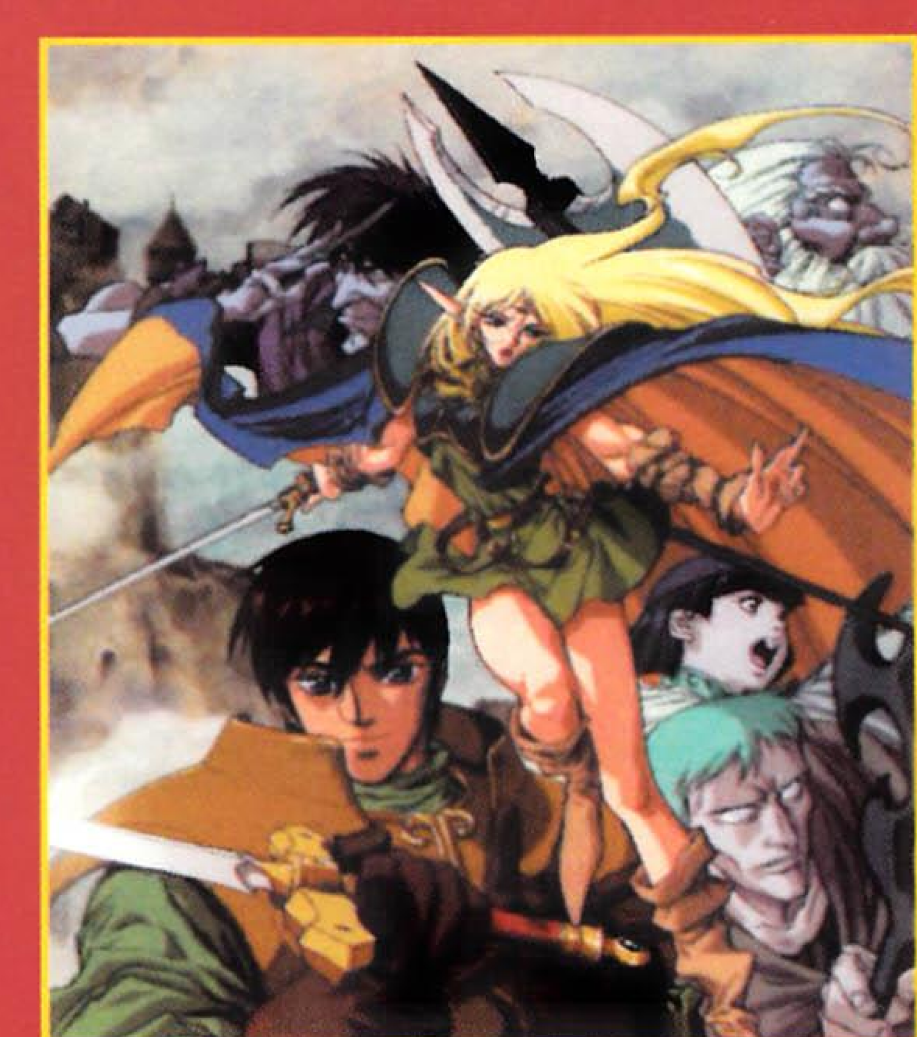


El universo de Lodoss ha tenido tanto éxito en su versión animada que ha inspirado muchas producciones en Japón, como novelas, libros ilustrados, comics y nuevos animes como *Crystania no Densetsu*, que se desarrolla en el mismo universo pero en otra era. Uno de los mangas más populares fue *The Pharis War* que confirmó las complejas raices del universo Lodoss, que incluye juegos de rol, pero también el mundo de las fábulas anglosajonas, particularmente las irlandesas, adoradas por su autor, el círculo del Rey Arturo y un muy conocido film gracias a Walt Disney: *The Sword in the Stone*, visto aquí como precursor del género fantástico, pero también el universo de *Highlander*, que aparece aquí de varias formas.





Con la habiliad evidente de hablar de gente de diferentes ambientes culturales, *Record of Lodoss War* y sus descendientes son hoy uno de los más grandes éxitos del género fantástico, y su popularidad es enorme, incluso entre la gente no aficionada al anime sino a la fantasía.

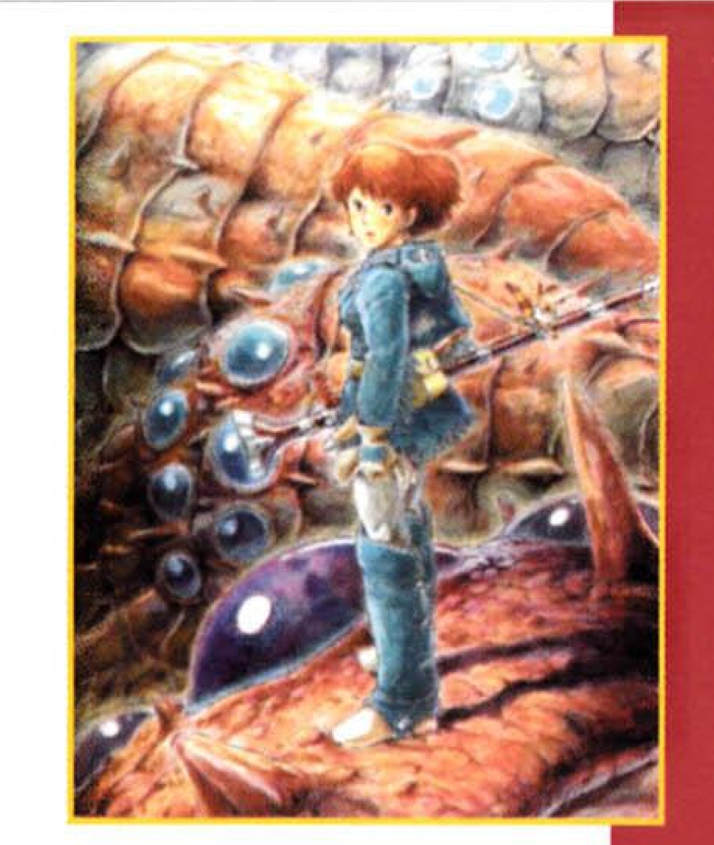




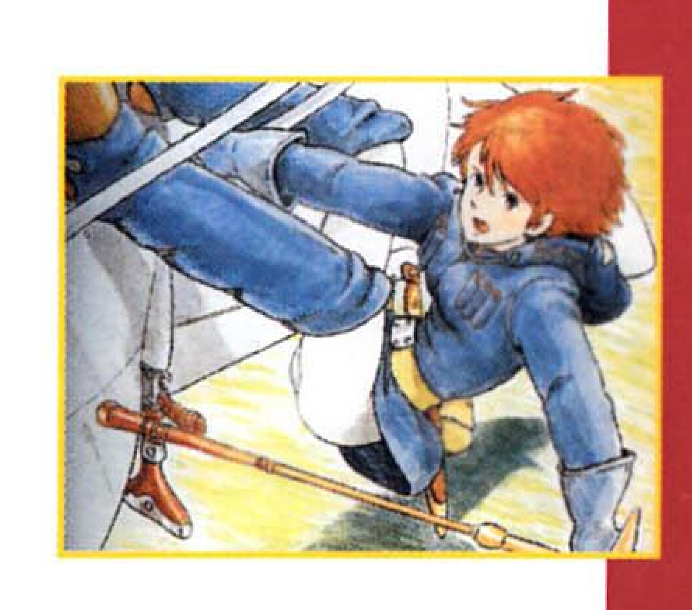
KAZE NO TANI NO NAUSICAA
NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO

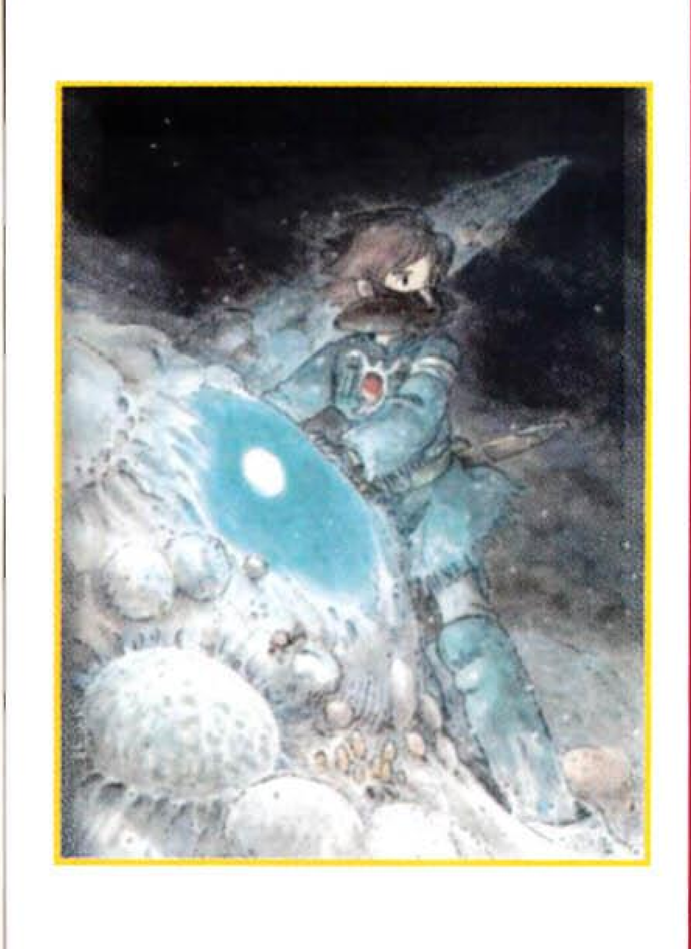
STUDIO GHIBLI, HAYAO MIYAZAKI













KAZE NO TANI NO NAUSICAA
NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO

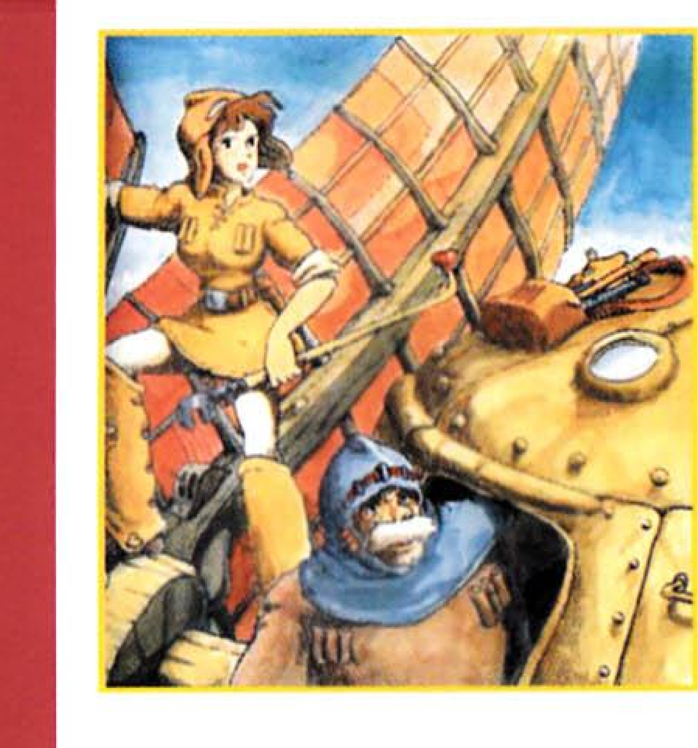
Kaze no tani no Nausicaa
1984
Studio Ghibli, Hayao Miyazaki.

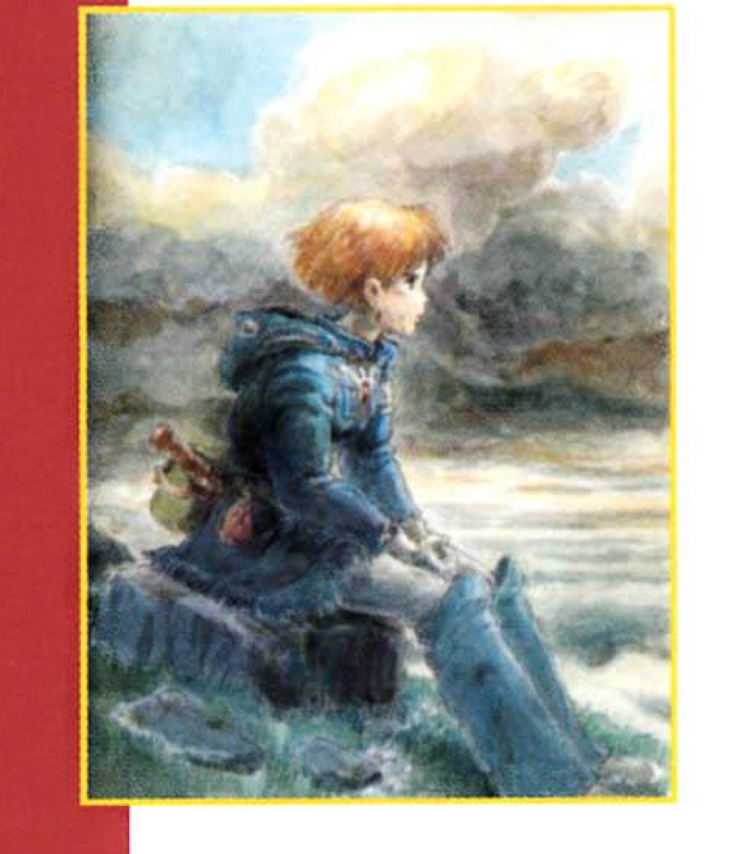
La generación de Hayao Miyazaki estuvo indudablemente marcada por las dos bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki que en 1945 confirmaron la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial.
El tema de la guerra nuclear reincide en muchos mangas y animaciones, tratado con más o menos originalidad, de acuerdo al caso en cuestión: en *Kaze no tani no Nausicaa* es uno de los elementos clave pero no el único —cierto es que la narrativa es más dependiente del pacifismo— de una historia que apenas si es banal, cuando uno ve a lo que puede llevar la locura de la bomba atómica.
En el futuro distante, la Tierra ha sido envuelta en una guerra atómica, que dos mil años después todavía afecta a las condiciones de vida de los habitantes y de toda la naturaleza. Los seres humanos han vuelto a la forma de vida de la Edad Media, donde la principal tecnología es la fuerza del viento. Las razones de que el mundo sea así han sido olvidadas, pero no la paradoja que les haría tomar las antiguas armas causantes de la tragedia para volver a usarlas unos contra otros.
Los bosques se han convertido en venenosos, la especie animal más fuerte son los insectos, como las carcomas, que se han convertido en enormes monstruos debido a los efectos de siglos de radiación, y son temidos por la humanidad. La naturaleza, violada y maltrecha, parece querer tomarse la venganza sobre la humanidad, tragándose repetidamente y destruyendo sus asentamientos en bosques y desiertos con radiación tóxica.
Nausicaa es la joven hija del rey Jhil, y vive en uno de los lugares más estratégicos del nuevo orden mundial: el valle del viento, donde la nueva y preciosa fuente de energía sopla contínuamente, lo que aumenta el apetito de todos los reinos rivales que, incluso después de una catástrofe de tal magnitud, no puede cambiar su afán de conquista y de violencia.
De todos modos, Nausicaa es

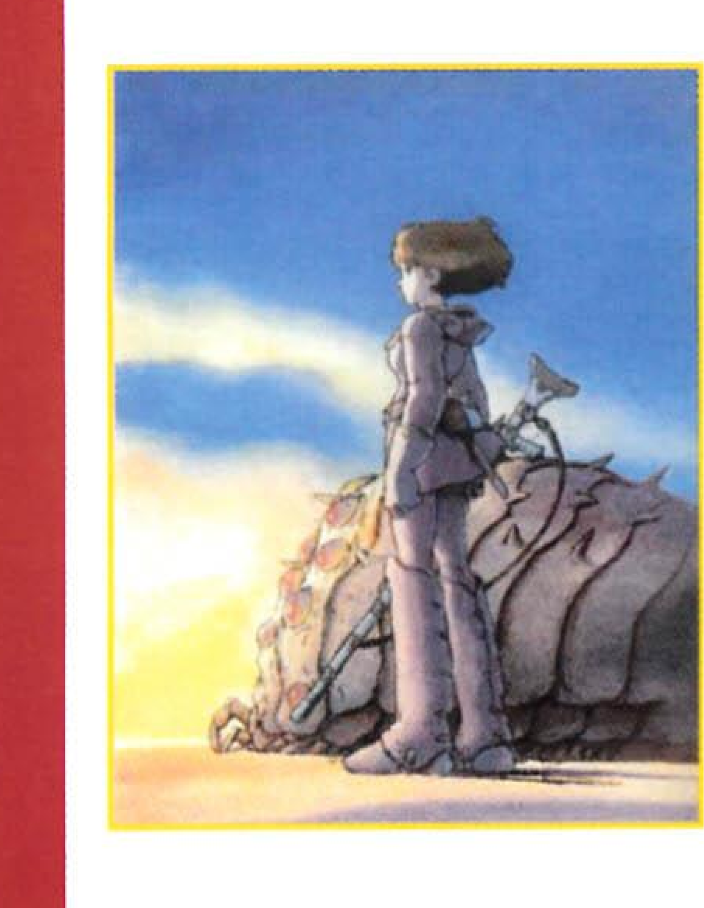


KAZE NO TANI NO NAUSICAA
NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO

diferente: no tiene miedo a adentrarse, bien protegida, en la selva tóxica, y descubre un lugar entre los árboles donde el aire se puede respirar y donde viven una tribu de hombres mutantes, los Domesticadores de Gusanos; ella ama a todas las criaturas vivientes, incluidos los monstruosos gusanos de carcoma que a sus compañeros les gustaría exterminar, y que no dudan en usar como armas unos contra otros. Esto molesta a Nausicaa, ya que está firmemente convencida de que a pesar de ser monstruos, también tienen sentimientos.
La guerra que estalla y causa la muerte de su padre la afecta personalmente, pero de la misma manera que protege a su gente, Nausicaa lucha para asegurarse de que nadie repite al error de hace mil años, reviviendo al Soldado Invisible (la bomba atómica, levantándose como un gran monstruo) y trayendo la muerte y la destrucción. Hay una antigua leyenda, entre la gente del Valle del Viento, contada y contada a todos los niños (incluida Nausicaa) sobre un caballero azul que devolvería la paz después de volver de entre los muertos: y es Nausicaa la que resulta ser este caballero, quien salvaría su valle y a todas las criaturas vivas habiendo reclutado la ayuda de todos, gusanos de carcoma gigantes incluidos.
La saga de Nausicaa, tanto en película como en dibujo, es una verdadera obra maestra: la reconstrucción de su inquietante mundo futuro, equilibrado entre la fábula y el horror, está brillantemente realizada, y realmente hace pensar a uno qué pasaría en la Tierra después de una catástrofe de tal magnitud, y qué multitud de avisos pueden verse en la actualidad.
Nausicaa debe su nombre a una princesa de la Odisea, una de las obras favoritas de Miyazaki, pero una de sus principales inspiraciones es la protagonista de una fábula de la Edad Media japonesa, *Tsutsuim Chunagon Monogatari*, una princesa famosa por su amor por todas las criaturas vivientes incluidas las menos atractivas, como los insectos.
El mundo de Nausicaa está lleno de figuras fantásticas típi-

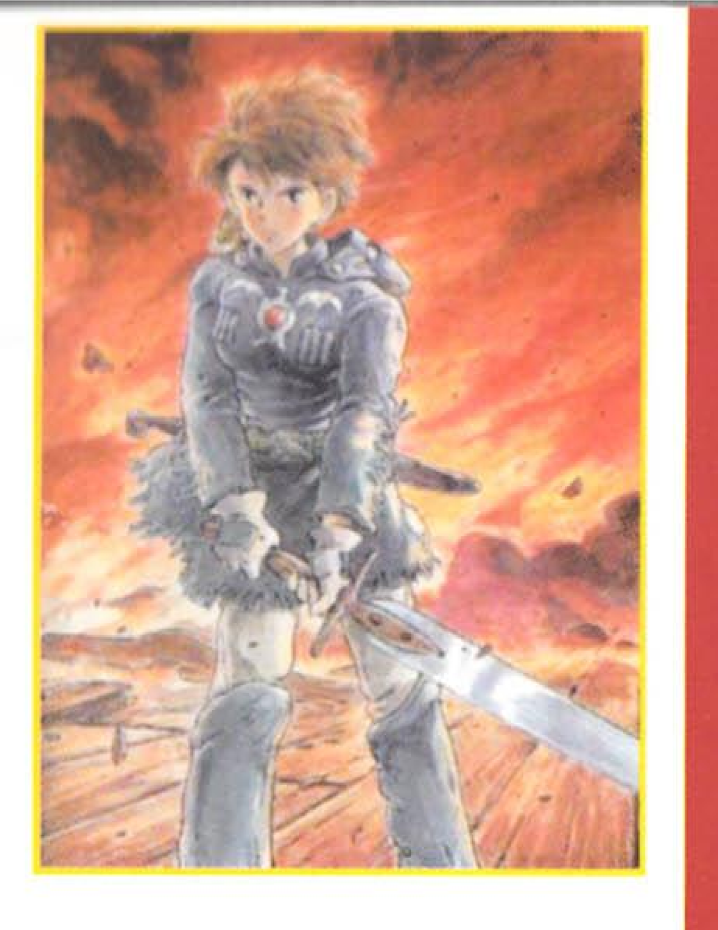




















KAZE NO TANI NO NAUSICAA

NAUSICAA DEL VALLE DEL VIENTO

cas, como Lord Yupa, un auténtico caballero, o la mística orden de los Bonzi, de clara inspiración oriental, o Krotowa, el héroe militar de las luchas que envolvieron los mundos del pasado y del futuro al mismo tiempo. También están las princesas, como Nausicaa y Kushana, que era su enemiga pero se convirtió en su amiga, pero ellas no son las típicas mujeres florero que aparecen como ornamentos en tantas fantasías occidentales: ellas son guerreros, y luchan para defender su mundo y para cambiarlo. Las criaturas fantásticas completan el cuadro: no son de fábula, sino que representan los horrores de la humanidad. Los gusanos de carcoma gigantes, los caballos modificados mil años atrás por una locura de ingeniería genética, y las esporas de la selva tóxica son todas criaturas vivientes y merecen ser protegidas. Al menos ésto es lo que piensa Nausicaa, y los hechos le dan la razón.

La película de Nausicaa ha sido distribuida en vídeo en inglés por Manga Video, y ha hecho un intento de aparición en los canales nacionales de la televisión italiana. El comic se beneficia de la excelente traducción de Viz comics, que lo ha hecho bien en Occidente.

Para su claro análisis de los riesgos conectados con la era presente, por su defensa de la naturaleza, de los animales y de todas las criaturas vivientes, así como por el pacifismo y los valores ecológicos que representa, la versión en película de Nausicaa ha sido galardonada por la WWF, la organización internacional que representa la defensa del entorno a través del mundo. Más aún, está en séptimo lugar en la lista de las mejores películas japonesas de todos los tiempos, muy poco por detrás de las obras maestras de Akira Kurosawa.

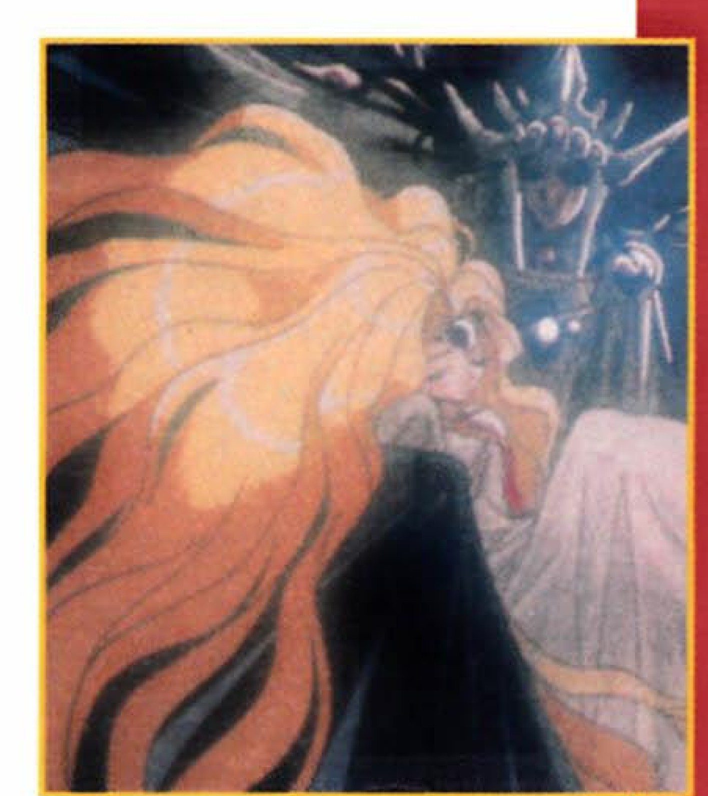


MAGIC KNIGHT RAYEARTH

TMS, CLAMP.













Magic knight Rayearth
1996
TMS, Clamp.

El gran éxito comercial obtenido por las series de los guerreros de Sailor animó a Clamp a crear algo parecido pero que al tiempo no fuera la enésima mala imitación. Entonces, en las páginas de *Nakayoshi*, aparece la cabecera shojo *Magic Knight Rayearth*, un manga fantástico, con niños guerreros y muchas referencias al mundo de los juegos de rol y a la Magia. El éxito obtenido permanece como una operación comercial, con dos series de animación y una serie de películas , todas de muy buena calidad.

Hikaru, una vivaracha espadachina, pequeña para su edad, Fuu, una chica extremadamente inteligente, y Umi, una ricachona hija de papá, están todas, por casualidad en la torre de Tokyo cuando son propulsadas a otra dimensión, el reino de Cefiro. La princesa Esmeralda, un pilar de ese mundo, ha sido hecha prisionera por el malvado Zagart, y su tarea es liberarla y salvar Cefiro, o al menos eso es lo que piensan. Con la ayuda del mago Clef, el líder de los ejércitos Plesea, el elfo Mokona, una especie de conejo enorme y Felio, el hermano de la princesa, los tres jovenzuelos se las apañan para revivir a los tres guerreros, Windam del Viento, Selece del Mar, y Rayearth del Fuego, tres robots gigantes. Zagart los manda contra una serie de secuaces pero poco a poco algo comienza a aclararse: los tres derrotan al enemigo, y en ese punto descubren que en realidad Esmeralda, enamorada de Zagart, ha renunciado a su rol de columna maestra de Cefiro, entonces ella debe ser asesinada para salvar el mundo. Un final que agota todas las ideas que tuvieron.

La primera parte de la serie es muy fiel al manga. La segunda es parecida solo en parte y la animación es mucho peor. Hikaru, Umi y Fuu vuelven a Cefiro, ahora conquistada por varios grupos de diferentes mundos, que acosan a la portadora de la columna maestra de Cefiro sin saber realmente lo que esto supondría y cual sería el coste. Está White Aquila, el lider de un planeta



MAGIC KNIGHT RAYEARTH

militar, que quiere destruir la Columna de una vez por todas. Está Asuka de Pharen, que quiere convertir Cefiro en un parque de ocio y están Tata y Tatra de Chizeeta, planeta de ilusiones. Pero en el fondo hay también una entidad misteriosa, Debonea, que usa Nova para confundir gradualmente la mente de Hikaru. Al final, los tres jóvenes ayudan a Cefiro a llevar una nueva vida, en armonía con las otras poblaciones. También se las apañan para ganarse el perdón por los acontecimientos que tuvieron lugar con Zagart y Esmeralda e Hikaru llega a conquistar el corazón de Lantis, el hermano de Zagart. Cefiro queda para siempre como un mundo mágico al que pueden volver de cuando en cuando.

Entonces acaba la serie. Los dibujos animados son menos infantiles mientras que el ambiente es más oscuro, con añadidos significantes a la historia original. En el original, de hecho, Hikaru, Umi y Fuu se conocen desde hace mucho tiempo, son amigos y los tres son activos y deportistas. Sus respectivas familias están a punto de trasladarse y puede que no vuelvan a verse. Están bajo un cerezo que creen que es mágico, para pedirle que sean amigos para siempre. Casi inmediatamente aparecen las primeras manifestaciones de gente en el planeta Cefiro: Clef, el malvado Alcione y otros.

Pero tanto Earth como Cefiro están en peligro por las fuerzas demoniacas y en este caso los tres guerreros van a volver a despertarse en lugares misteriosos de nuestro planeta.

Para muchos fans de las Clamp, *Magic Knight Rayearth* es un trabajo sobre todo comercial y extremadamente interesante. En realidad contiene elementos muy variados e interesantes, empezando con el mundo de Cefiro y sus habitantes, todos fascinantes, y luego personajes como los extraños pero agradables Mokona, por mucho el más querido de la serie, y eñ argumento no demasiado obvio. Uno sólo tiene que considerar la conclusión







de la primera serie, que hasta ese punto había sido extremadamente linear y obvio.

En conjunto, la historia de los tres caballeros mágicos de Cefiro no es una mala copia de Sailormoon o cuentos similares, sino una historia original y entretenida. A pesar de que el tono es menos adulto comparado con otros trabajos de las autoras, esto no resta importancia a la historia.

Magic Knight Rayearth fue también importado a muchos paises occidentales, tanto en manga como en anime, donde fueron cortados arbitrariamente y ambiados los nombres, debido a la forma diferente de animación.

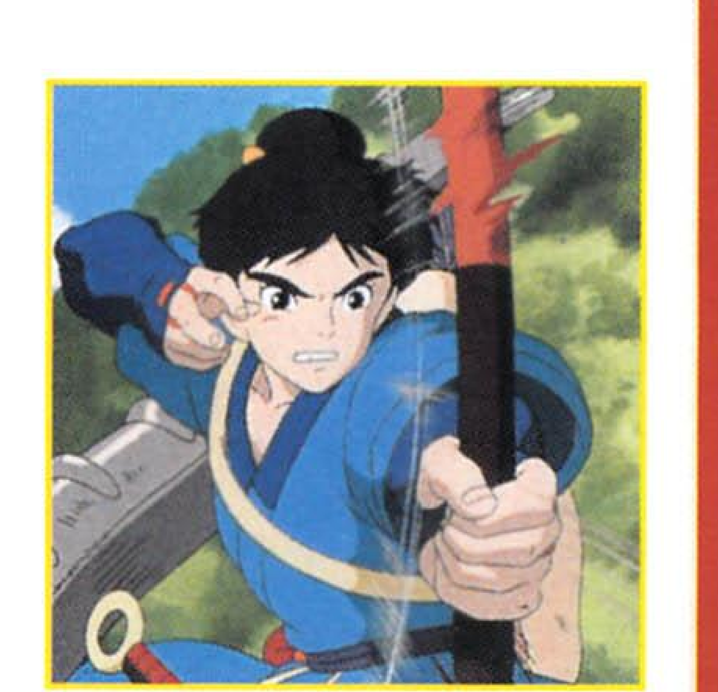


MONONOKE HIME
LA PRINCESA MONONOKE

1997, STUDIO GHIBLI, HAYAO MIYAZAKI.

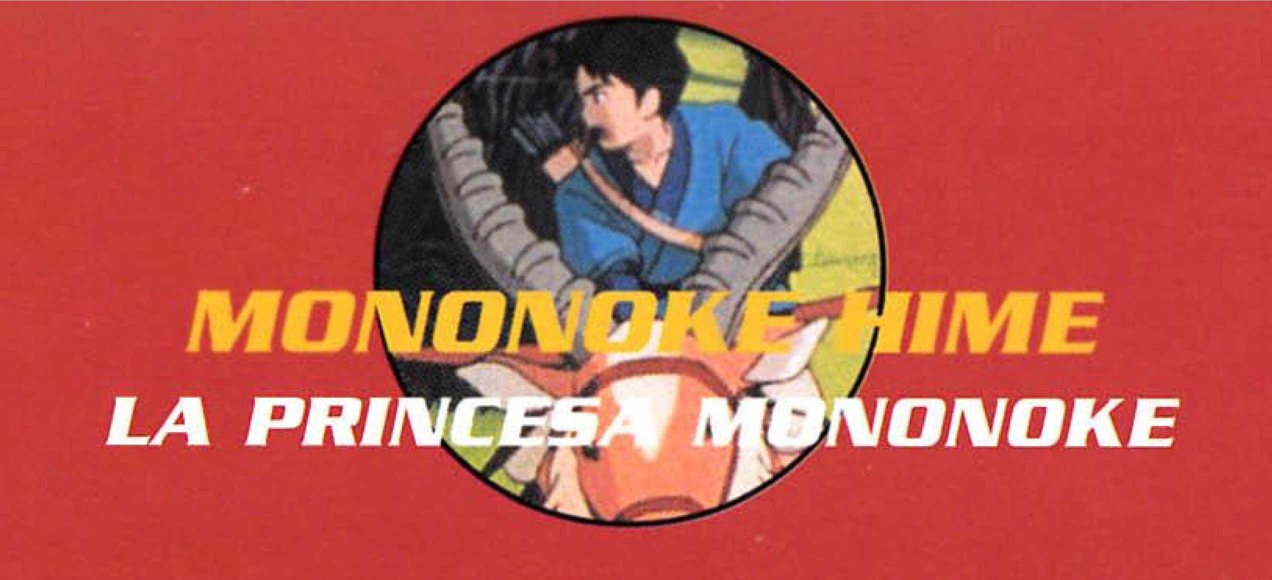












MONONOKE HIME
LA PRINCESA MONONOKE

Monohoke Hime
1997
Studio Ghibli, Hayao Miyazaki.

Para su vuelta a la fantasía, en 1997, Miyazaki elige un tema bastante robusto, e incluso violento, pero muy interesante, y diferente en muchos aspectos de sus trabajos previos, aunque manteniendo el espíritu y los temas.

Estamos en el Japón de la Edad Media, en la era de los primeros dominios y de las primeras ciudades: Ashitaka es un caballero sin escrúpulos y sin miedo, siempre acompañado por un extraño caballo que parece un ciervo, quien, entre otras aventuras, salva al pueblo de un monstruo que había salido de las profundidades del bosque para atacar a sus enemigos. Pero antes de morir el monstruo le infecta con una herida, y de pronto Ashitaka comienza a transformarse en una nueva criatura, similar a aquellas con las que él y sus compatriotas habían estado batallando durante siglos, y les impedían vivir sus vidas sin preocupaciones.

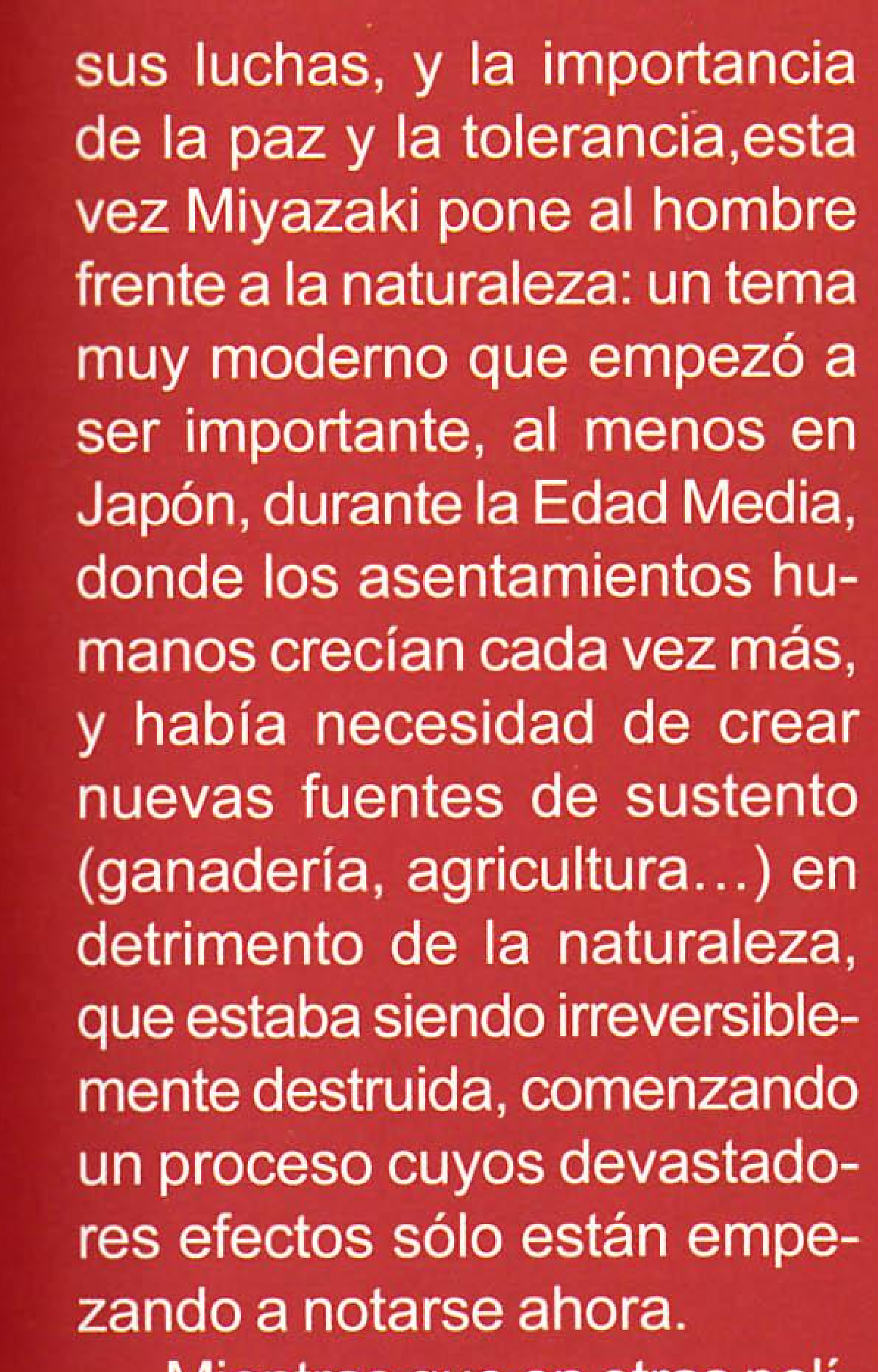
Paralelamente hay una batalla entre el shogun del pueblo, que quiere destruir el bosque para aumentar su territorio, y el dios de los bosques, un ciervo gigante, que lucha para defender su reino que ha sobrevivido durante siglos, y ha permanecido inalterado eras enteras, sin nadie que intentara entrar. Entre sus ramas, donde hay animales reales y de fantasía, incluyendo criaturas de las leyendas japonesas, también está San, una pequeña salvaje que fue abandonada en el bosque y criada por los lobos y está por tanto más cerca del reino animal que del humano. De cualquier manera Ashitaka no puede seguir trabajando donde vive, si es acompañado por esas criaturas a las que él pertenecía pero que ahora le rechazan, poco a poco, a pesar de sus logros, ni entre esos seres a los que podría pertenecer, que le fascinan (San es, de hecho, alguien muy cercano a él) pero con los que no se siente capaz de compartirlo todo.

Habiendo retratado tantas veces la cupidad del hombre y sus luchas, y la importancia de la paz y la tolerancia,esta vez Miyazaki pone al hombre frente a la naturaleza: un tema muy moderno que empezó a ser importante, al menos en Japón, durante la Edad Media, donde los asentamientos humanos crecían cada vez más, y había necesidad de crear nuevas fuentes de sustento (ganadería, agricultura…) en detrimento de la naturaleza, que estaba siendo irreversiblemente destruida, comenzando un proceso cuyos devastadores efectos sólo están empezando a notarse ahora.





MONONOKE HIME
LA PRINCESA MONONOKE



Mientras que en otras películas la posición tomada se deja en favor de la paz y contra la violencia, aquí es muy ambigua: los hombres ciertamente tienen derecho a defender su modo de vida, pero la naturaleza también tiene sus derechos, que deberían incluir la protección ante la explotación que comenzó en esos tiempos y han continuado hasta el día presente.

Comparado con otros films, *Mononoke Hime* es mucho más crudo y violento, a pesar de que se pega a la atmósfera de fantasía, con el terrible y espléndido bosque, donde viven durante siglos criaturas de todo tipo, y donde uno podría quizás vivir, pero sólo aceptando sus reglas como ha hecho San, que ama a los animales como si fueran su propia familia y está preparada a hacer cualquier cosa por ellos.

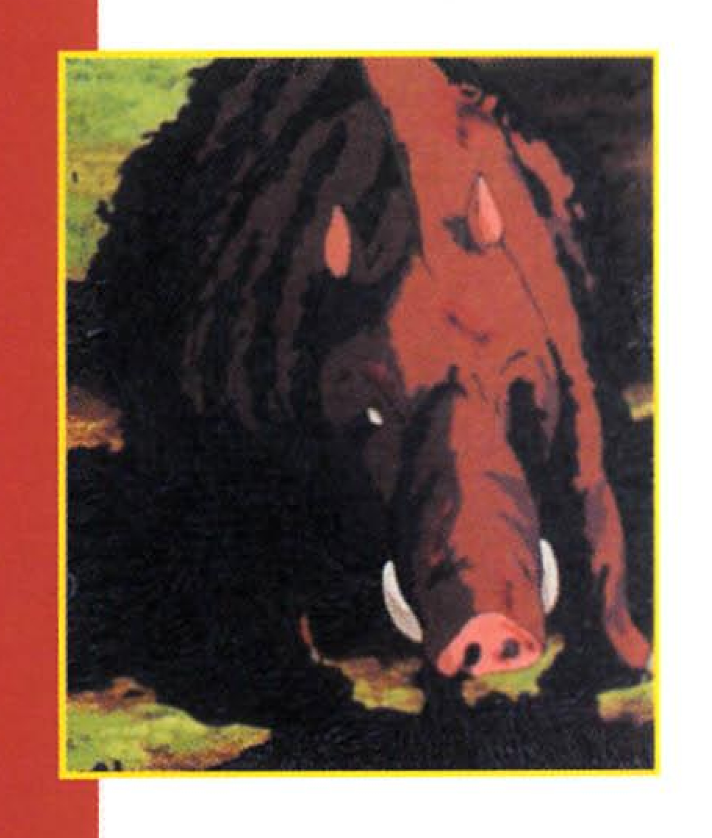
Más aún, Ashitaka y San destacan mucho más que los otros personajes de Miyazaki, la diferencia es su lucha por vivir: su tragedia es no saber a dónde pertenecen. Están en medio de una lucha desesperada donde hay derechos en ambos lados, y son incapaces de determinar en qué lado deberían estar.

San es una nueva heroína interesante, salvaje, parecida a Nausicaa, porque como ella lucha para salvar a su gente (los animales del bosque en este caso), pero diferente en su modo de vida, comportamiento, temperamento y sentimientos: una chica crecida en el bosuqe, que haya quizás encontrado una manera, aunque muy radical, de vivir junto a la naturaleza.

Mononoke Hime está pre-









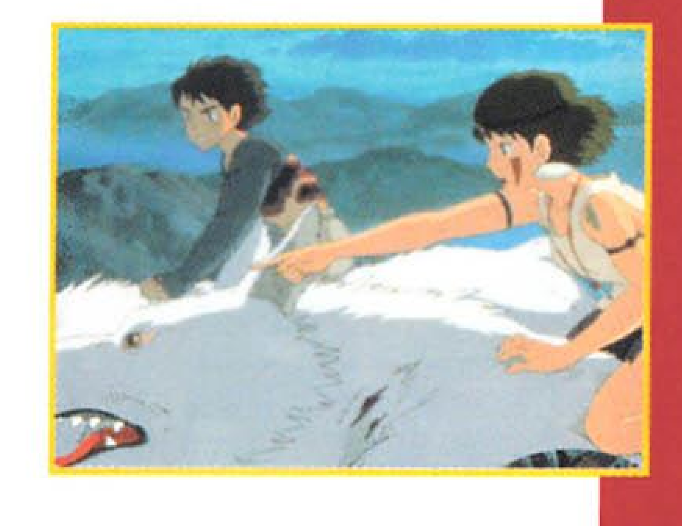




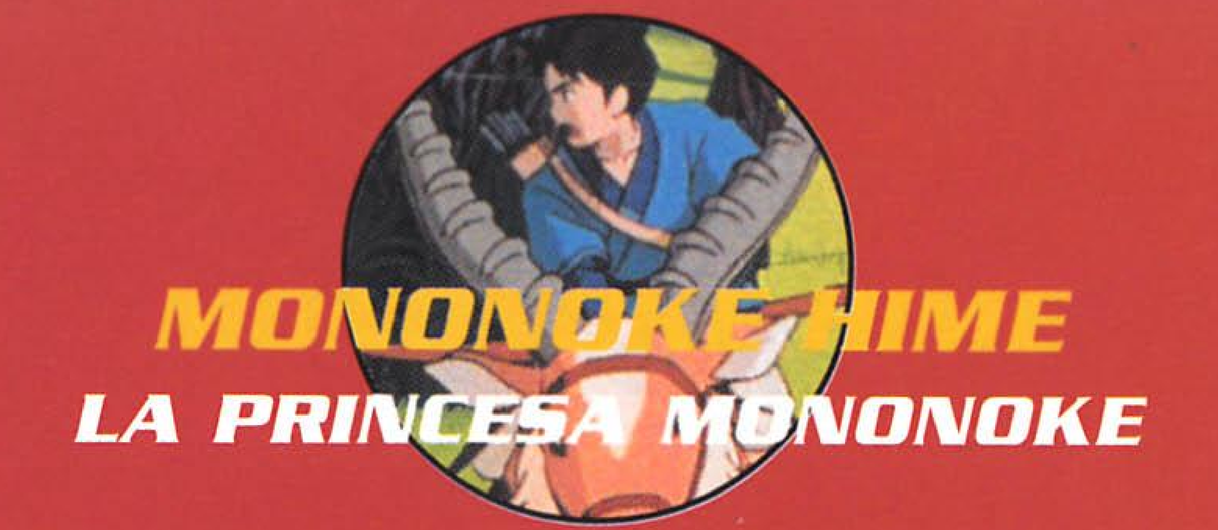






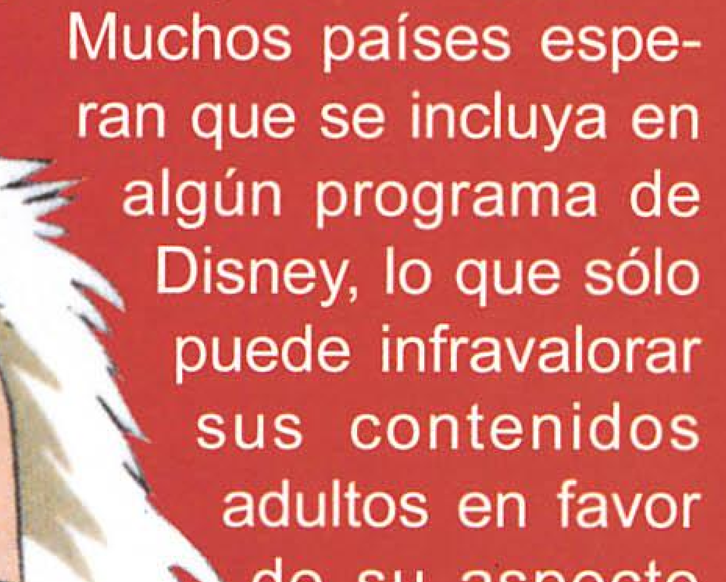


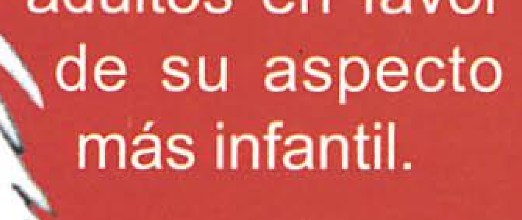




MONONOKE HIME
LA PRINCESA MONONOKE







parada para una edición anglo-americana, mientras que en otros países sólo se ha proyectado en festivales en versión original. Una curiosidad: es la primera película en la que Miyazaki hace uso extensivo de gráficos por ordenador.

Muchos países esperan que se incluya en algún programa de Disney, lo que sólo puede infravalorar sus contenidos adultos en favor de su aspecto más infantil.

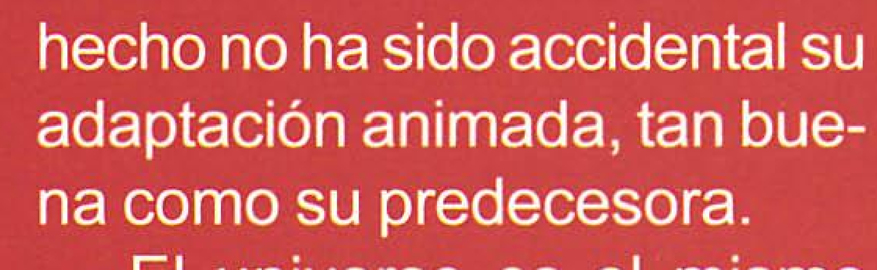


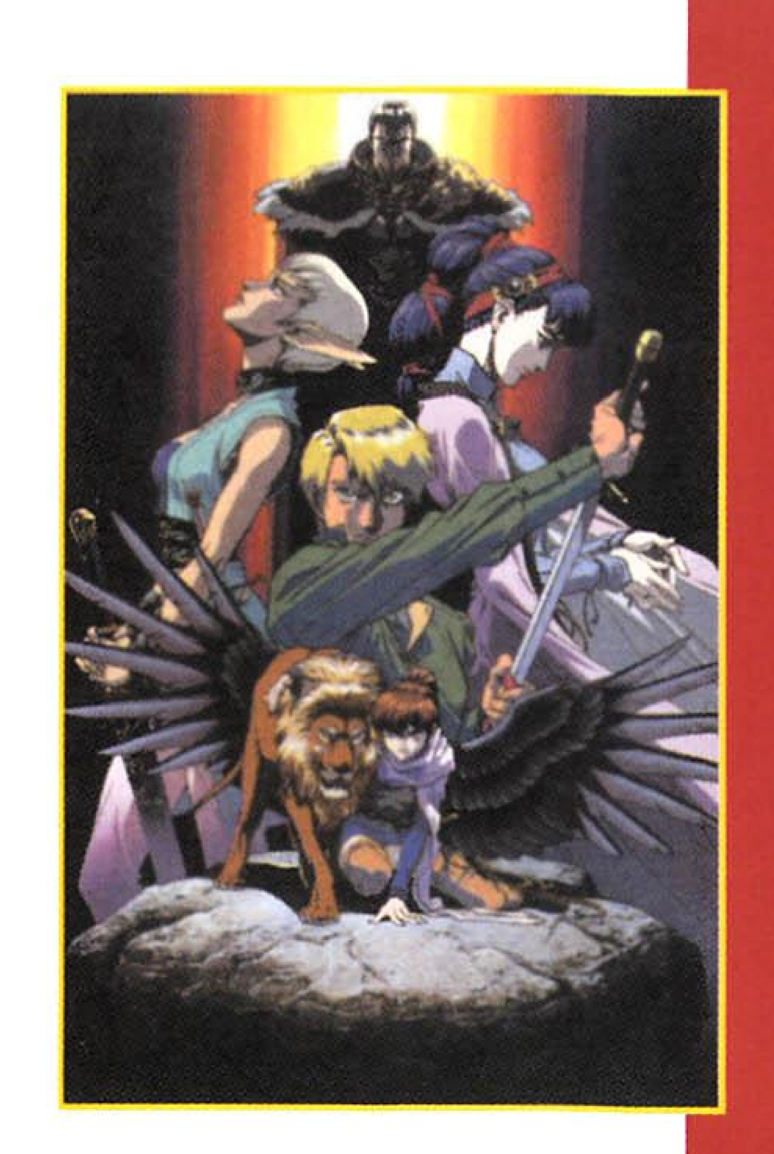
CRYSTANIA NO DENSETSU


TRIANGLE STAFF, RYO MIZUNO

















Crystania no densetsu
1995
Triangle Staff, Ryo Mizuno

La saga más famosa en Japón sigue siendo, de todos modos, Record of Lodoss War, de la que surgieron varias novelas e historias equivalentes, en la mejor tradición del género. Comenzó como una imitación de y un homenaje a la fantasía europea, que ha creado su propia individualidad, y continúa a medida que aparecen nuevos capítulos de la saga, situados también en diferentes lugares y épocas. Crystania no Densetsu, 1995, es una de las muchas historias alternativas que han surgido, y es una de las mejores. De hecho no ha sido accidental su adaptación animada, tan buena como su predecesora.

El universo es el mismo que el usado para ambientar Lodoss, pero nos encontramos casi 300 años en el futuro y muchos sucesos después, razonablemente lejos de la famosa isla, en el reino mágico de Crystania. El malvado rey Barbas, que desea conquistar Crystania, captura a Ashram, su rey, y atrapa su alma en un limbo, fuera de su cuerpo, usando la magia. La represión de Barbas es despiadada y destruye ciudades enteras, incluyendo aquella en la que vive el joven Rayden, que presencia el asesinato de su padre. Rayden, buscando venganza, se marcha con la espada de su padre y un grupo de amigos, para derrocar al dictador y devolver al viejo rey a su trono.

En la línea de la tradición de Lodoss War, Crystania está también realizada con gran número de métodos técnicos y de producción. Es una historia encantadora, fascinante y tremendamente exitosa. Como en el universo de los autores europeos como Tolkien y Marion Zimmer Bradley, ésta es la creación de un mundo, con todas sus guerras y sus sucesos, paralelo al nuestro y rico en historia y fantasía. Hay temas muy queridos en la animación japonesa, tales como el joven en busca de su identidad, con una vendetta, algo también tomado de las antiguas historias de samurais, los orígenes de la fantasía, lo irreal y los límites de lo fantástico. La historia también incluye las referencias habituales al mundo de los juegos de rol, aunque no tan marcadamente como en la Record of Lodoss War original.

Un producto excelente, éste es el precursor de nuevos desarrollos tanto en manga como en animación y novelas, de la saga del universo de Lodoss y otros temas relacionados.



CRYSTANIA NO DENSETSU



OUTLANDERS

TATSUNOKO, JOJI MANABE



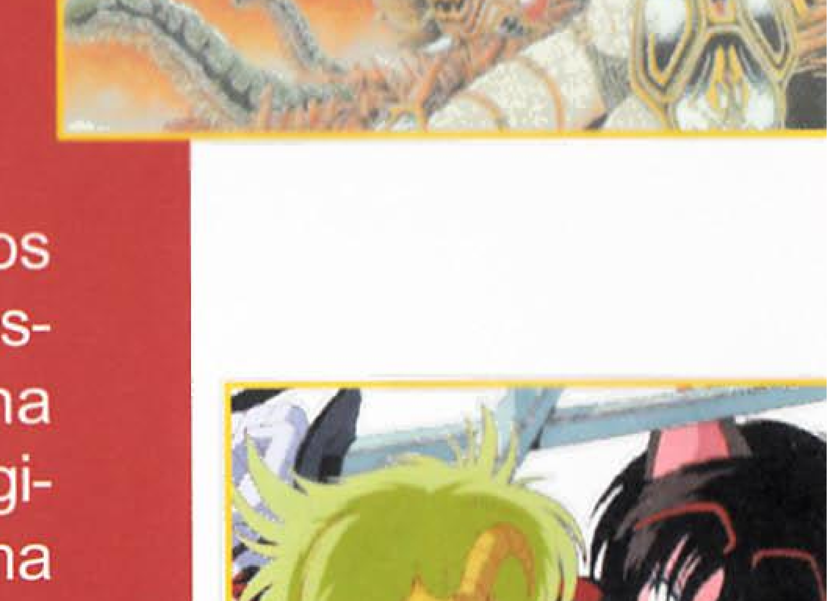
Outlanders
1987
Tatsunoko, Joji Manabe.

Joji Manabe es un joven autor autor japonés que creó una serie de fantasía e historias de fantasía llenas de bellas princesas, monstruos y batallas galácticas al estilo de Star Wars. Sus trabajos tienen gracia, pero también son dramáticos, violentos y con tintes eróticos que nunca aparece en el género fantástico.

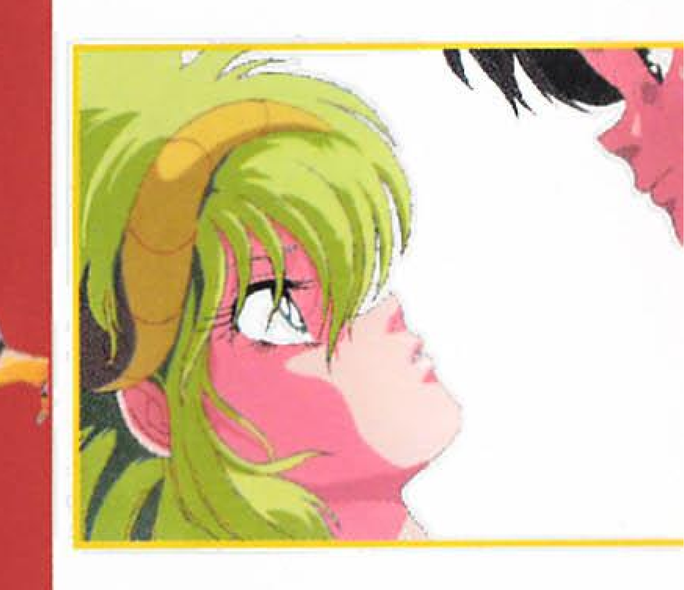
Outlanders se transformó en animación en 1987, quedando como un gran éxito, y es que contiene todos los ingredientes necesarios para alcanzar el éxito.

La Tierra, en un futuro cercano, es atacada por el imperio alienígena de Santovask. Tetsuya es un joven, un poco tosco (particularmente con el sexo opuesto), periodista y fotógrafo, quien, para su periódico, está siguiendo el ataque, nunca visto, cuando conoce a la irrepresible alien Kahm, que no es otra que la hija del emperador de los aliens que atacan la Tierra. La tormenta es inminente y Tetsuya y Kahm intentan todo lo posible para restaurar la paz entre los dos pueblos, provocando el malestar de todos y creando una serie de situaciones entre rtagicómicas e irresistibles, en una Tierra que no necesita más su amor.

Parecido en muchos aspectos a *Uruseyatsura* con más sangre y sexo, esta es una serie de humor, llena de situaciones entre el miedo y el entretenimiento, que le reportaron un gran éxito. No se entiende que Manabe quisiera rendir homenaje a Rumiko Takahashi y tomar prestado su estilo. El anime, no como el manga, está diseñado más aúncon el estilo del autor de la más famosa historia de amor espacial.







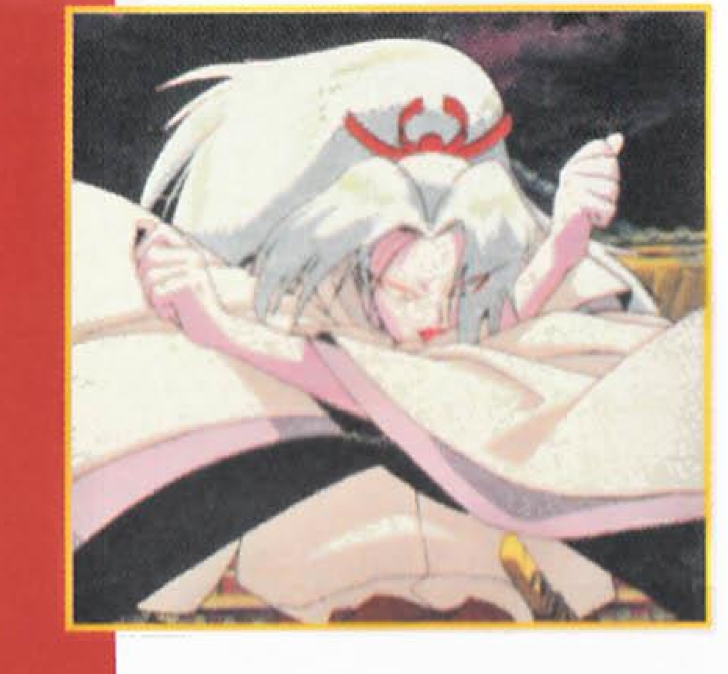




GHOST SWEEPER MIKAMI

SHOGAKUKAN, TOEI ANIMATION, TAKASHI SHIINA



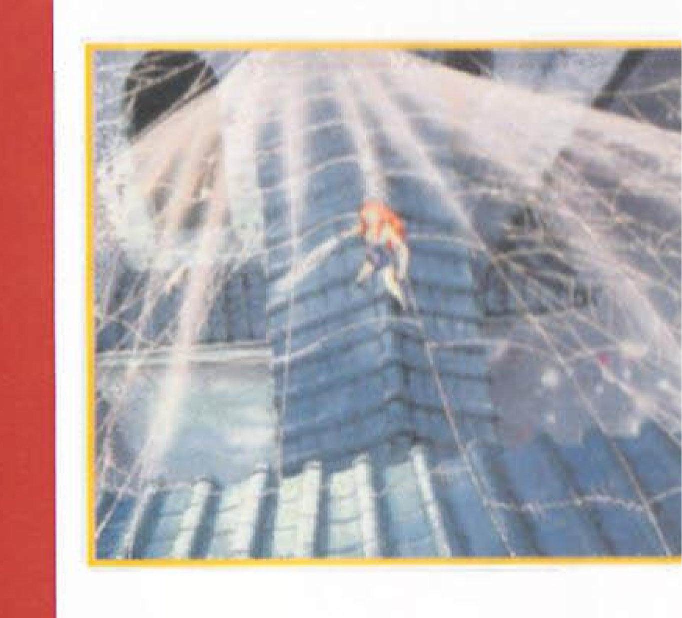


Ghost Sweeper Mikami
1994
Shogakukan, Toei Animation, Takashi Shiina

El célebre manga de Takashi Shiina que combinaba humor y terror inspiró una película y una serie de televisión entre 1993 y 1994, que mantuvo casi intacto el cóctel de entretenimiento y shock en las aventuras de los más famosos cazadores de monstruos de Japón.

La película cuenta una historia nueva: siglos atrás en Japón, en la época feudal, el jefe del ejército Oda Nobunaga obtuvo los poderes del vampiro Nosferatu y los usó para crear un ejército de inmortales bajo su mando: uno de sus hombres intentó detenerle, pero Oda usó sus poderes para transportarle al futuro; a su vez, su teniente le envió al pasado una lanza mágica que debería haberle derrotado. Esa lanza se materializó sobre la mesa de Mikami, la exorcista más sexi del Japón actual, que evidentemente se encuentra en medio de una serie de aventuras fantásticas, ya que el malvado Oda, con sus poderes oscuros, no puede ignorar el poder que la joven tendrá sobre él.

La serie de televisión de todos modos es fiel al original, mostrando a Mikami como siempre rodeada por el chapucero Yokashima, secretamente enamorado de ella, y el fantasma Okinu, tan afectivo hacia sus exorcistas potenciales que no quiere separarse de ellos. Completando el cuadro están los amigos de Mikami, el exótico padre Karasu (por Japón) y Peat, y sus enemigos,el doctor Kaos, Maria, Emi y Meiko. Desafortunadamente no fue un gran éxito, pese a la buena calidad de la serie y la película en términos de diseño, escenografía y montaje, y las historias animadas de la desenfrenada Mikami acabaron más pronto de lo previsto.







YU YU HAKUSO

TAGASHI, SHUEISHA, FUJI TV, STUDIO PIERROT

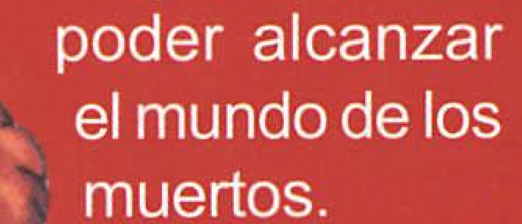


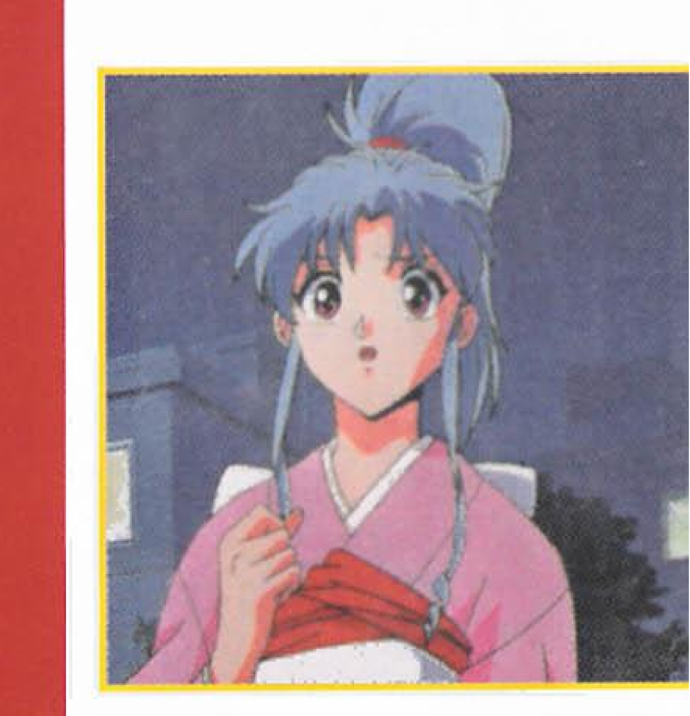


YU YU HAKUSHO
1993
Tagashi, Shueisha, Fuji TV, studio Pierrot

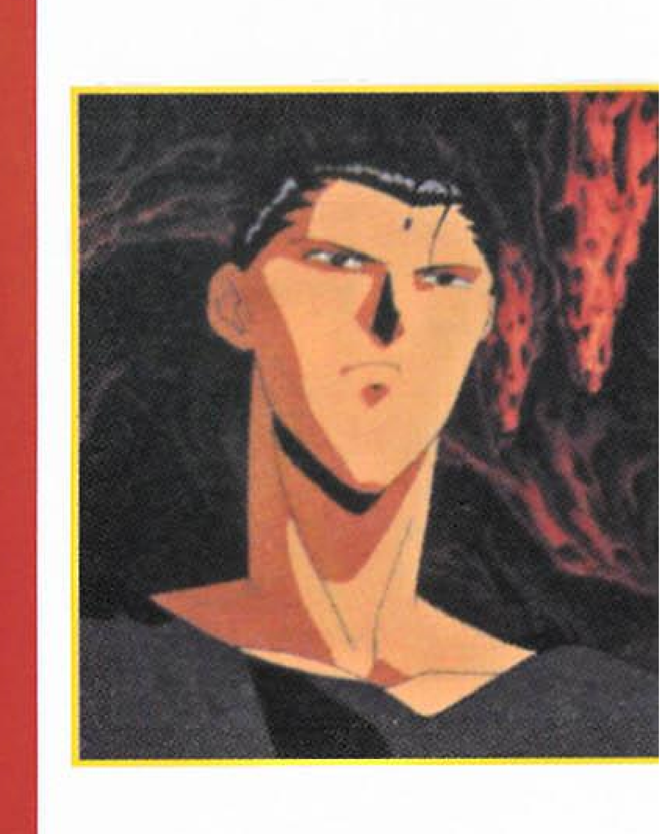
Dirigido por Noriyuki Abe, con el diseño de personajes de Minoru Yamsawa y el guión de Yoshiyuki Ohashi, Sukehiro Tomita y Kayuki Sumisawa.

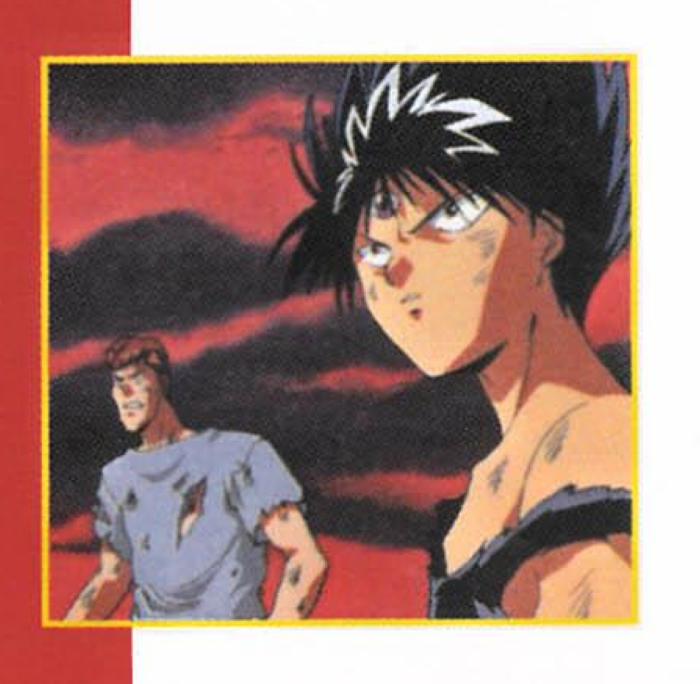
Uno de los más notables animes esotéricos, una entretenida combinación de artes marciales, horror e ironía, este anime cuenta la historia de un joven, Yosuke, que muere demasiado pronto y permanece en el mundo de los vivos como agente psíquico, con grandes superpoderes y preparado para restaurar la paz para así poder alcanzar el mundo de los muertos.













VAMPIRE HUNTER D
EL CAZADOR DE ESPÍRITUS

EPIC SONY, TOYOO ASHIDA



VAMPIRE HUNTER D
EL CAZADOR DE ESPÍRITUS



Vampire Hunter D
1985
Epic Sony, Toyoo Ashida.

La figura del vampiro es característica de la imaginaria fantástica de Occidente, aunque en Oriente no faltan criaturas similares. De alguna manera, los vampiros en Japón se ven de forma diferente, como demuestra esta historia.



En una Tierra del futuro, los humanos son los esclavos de unos terribles vampiros mutantes, que han hecho volver a la edad media. La jovencísima Doris no aceptará la imposición de una vida deshumanizada y decide luchar contra los vampiros. Pide ayuda a D, un misterioso caballero de sangre mestiza, humano y vampiro, ofreciéndose a sí misma en el intercambio. El terrible vampiro Lee quiere a la chica como mujer, algo que desagrada a su hija Ramika, que decide matar a Doris. La joven es hecha prisionera pero D va a su rescate, consiguiendo al final derrotaar a los vampiros, incluyendo a Lee que es más probablemente su padre real. Doris quiere que se quede con ella pero su destino es continuar su peregrinaje y sus batallas, suspendido entre dos mundos que continúan en conflicto.



Una más que discreta animación, con bonitos dibujos (aunque ciertas escenas son mejores que el dibujo real de la animación), un entorno agonizante, con los vampiros como maestros de la futura humanidad, y fantásticos personajes. Sin duda un mito de vampiros fuera de lo común, con los vampiros vistos como príncipes dañados, como monstruos contra los que luchar, pero con características únicas y diferentes.





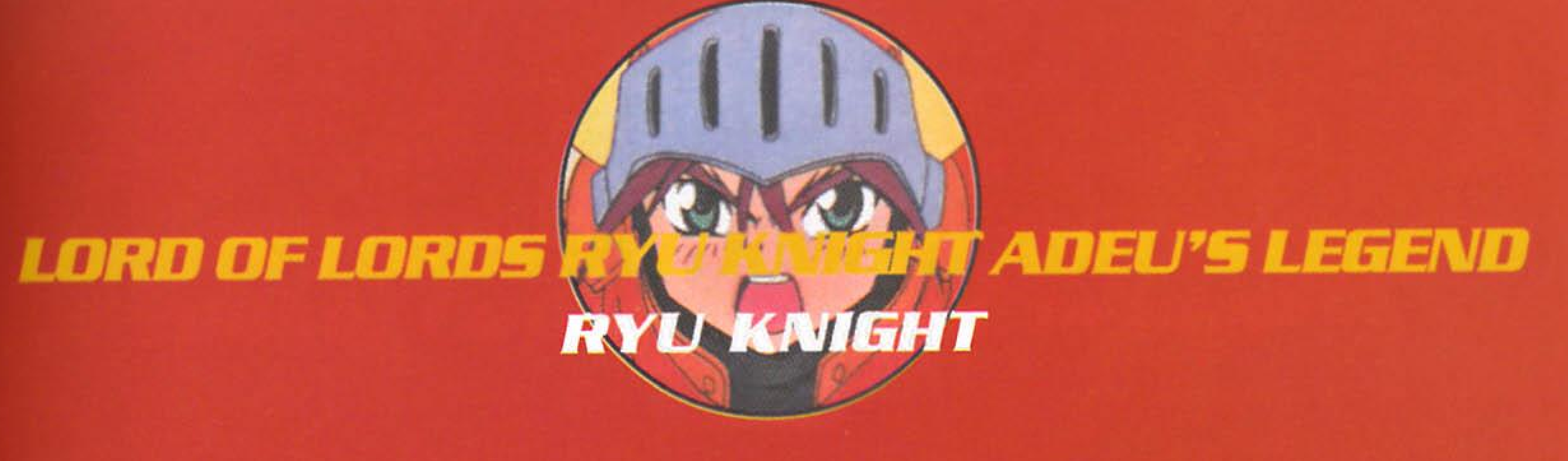




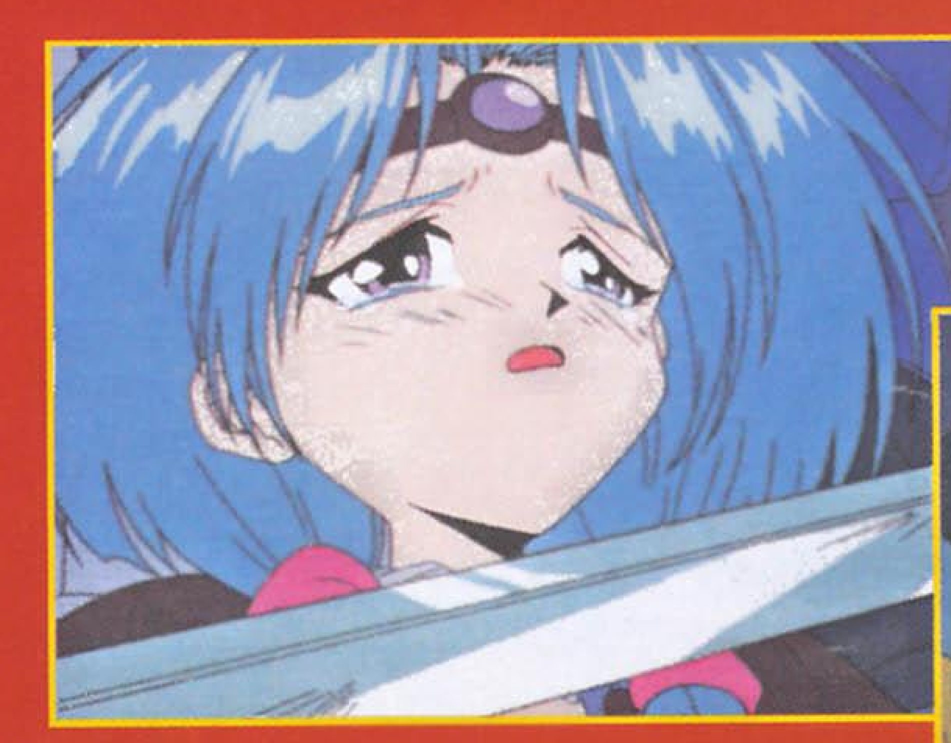
LORD OF LORDS RYU KNIGHT ADEU'S LEGEND

RYU KNIGHT

ITO, SHUEISHA, SUNRISE, SOTSU AGENCY



LORD OF LORDS RYU KNIGHT ADEU'S LEGEND
1994
Ito, Shueisha, Sunrise, Sotsu Agency





Dirigido por Makoto Ikeda, con diseño de personajes de Kazuhiro Soeta y supervisión de Katsumi Kumazawa. La acción en esta nueva trama fantástica con un protagonismo de la robótica (ver Five Star Stories), se centra en las hazañas del joven Adeu Warsam y sus tres amigos, el mago Puffy, el ninja Sarutobi y el clerigo Izumi. Tres gigantescos y misteriosos robots de estilo medieval son invocados por el nombre de Ryo, o dragón.









MAMONO HUNTER YOHKO

YOHKO, LA CAZADORA DE DEMONIOS

MADHOUSE, JUZU MITSUKI

MAMONO HUNTER YOHKO
YOHKO, LA CAZADORA DE DEMONIOS

Mamono hunter Yohko
1994
Mad House, Juzu Mitsuki.

Los años 90 se caracterizan en la animación japonesa por una serie de fuertes y valientes heroinas, a menudo luchando contra las fuerzas del mal.

Mamono hunter Yohko es uno de los productos más interesantes de este tipo. Como serie de animación también incluye más situaciones para adultos que otras series de animación.

Todo se centra en las aventuras de Yohko, un adolescente como cualquier otro hasta que un día descubre que ha heredado de sus antepasados, incluyendo su abuela Madoka y su madre Sayoko, el poder para luchar contra demonios. Al revés que otras mujeres de su familia, para mantener sus poderes ella debe perder su virginidad. Los demonios también pueden aparecer en la escuela y amenazar a los compañeros de clase. Su principal enemigo es el demonio Tokima, y para detenerle todos los 106 miembros de la familia de Yohko deben unirse para combatir. Yohko se enfrenta a otra dimensión para cum-





MAMONO HUNTER YOHKO
YOHKO, LA CAZADORA DE DEMONIOS



plir su plan.

Una serie que incluye toques de erotismo, poderes mágicos, referencias orientales exquisitas, y en la que Yohko representa a una chica Japonesa de la actualidad, dividida entre la modernidad y la tradición. Su madre y su abuela también son buenas. La primera es una mujer de carrera que ha dejado de lado sus poderes porque no quería permanecer virgen para completar su entrenamiento, mientras que la segunda continua su carrera como campeona de artes marciales y luchadora contra las fuerzas demoníacas de la época. Una curiosidad es que la historia de Yohko es tan querida en los Estados Unidos que ha inspirado directamente la serie de culto *Buffy cazavampiros*.





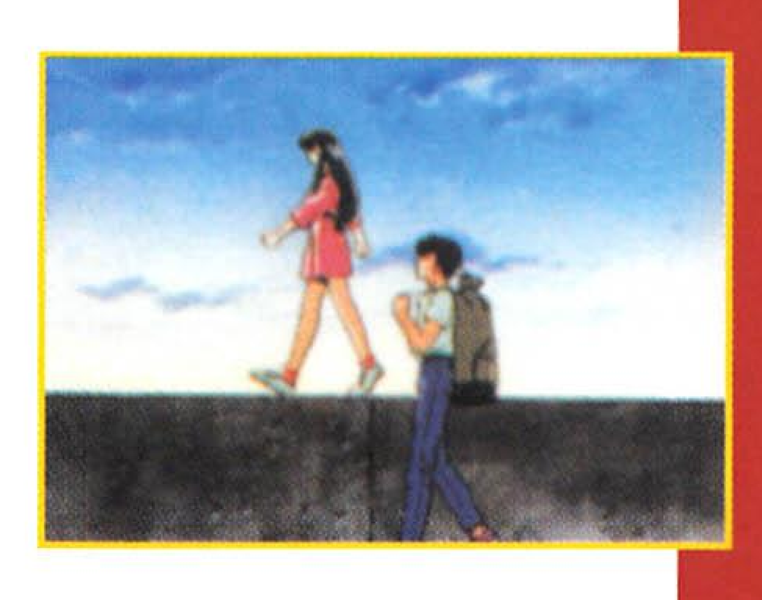
MERMAID SCAR
LA CICATRIZ DE LA SIRENA

VICTOR MUSIC, RUMIKO TAKAHASHI.










MERMAID SCAR
LA CICATRIZ DE LA SIRENA

Mermaid saga (Ningyo no mori)
1991; 1993
Victor music,
Rumiko Takahashi.

Mermaid saga nos muestra a Rumiko Takahashi de una manera diferente a la usual: difiere de *Rumik's World* en no ser una colección de historias separadas pero tiene un hilo conductor único basado en dos personalidades.

En la edad media en japón, el joven pescador Yuta vive en la carne de la sirena, que de acuerdo a la leyenda, proporciona la inmortalidad, como hacen sus colegas en el trabajo: mueren con un dolor horroroso y sufren terribles transformaciones, mientras que Yuta deja de crecer y se encuentra condenado a un destino de soledad que es peor que la muerte. Vaga durante siglos hasta que encuentra a Mana, una chica criada con carne de sirena por un grupo de sirenas, con quien puede vivir su solitaria vida.

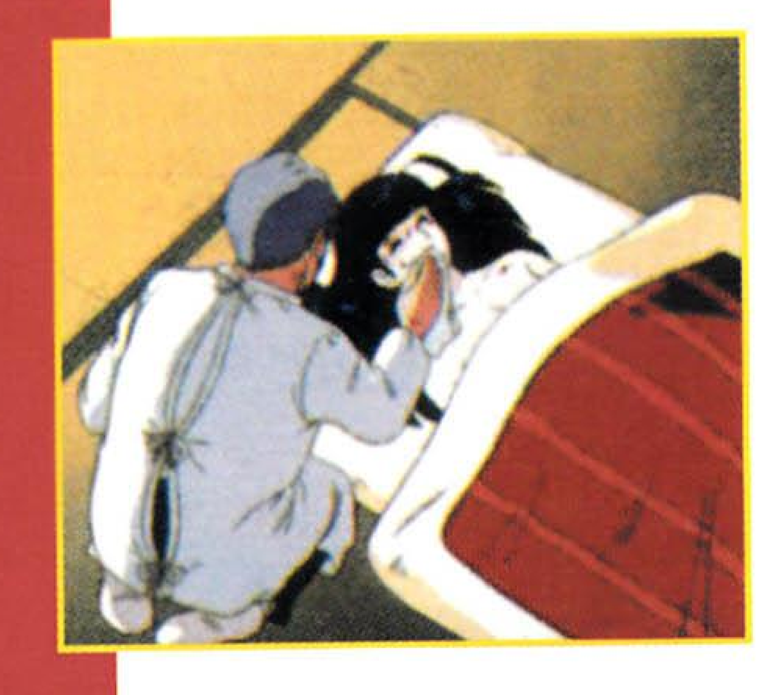
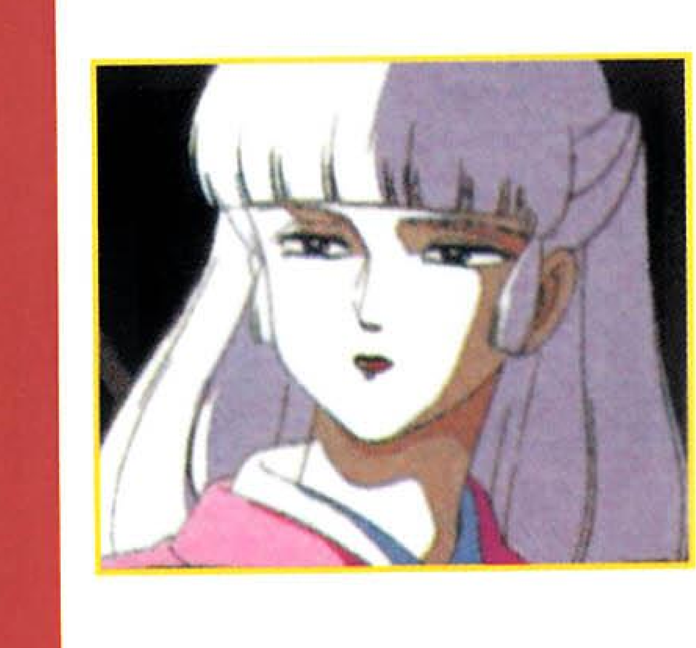
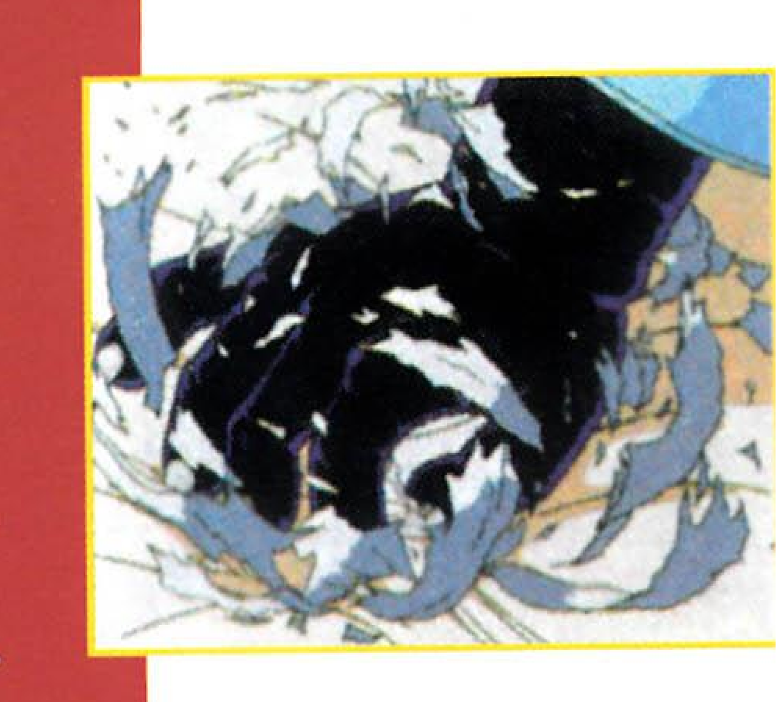
El comic muestra varios encuentros entre personajes también afectados por la profecía de las sirenas, el pasado de dos jóvenes, y su encuentro: una historia que es compleja y terrorífica pero también trascendente, de la cual se hicieron dos episodio animados describiendo dos sucesos particulares: *Ningyo no Mori* (1991) y *Mermaid Scar* (1993).

En *Ningyono Mori* vemos a Yuta y Mana ya juntos: un día Mana se va por ahí y tiene un accidente. Yuta llega a la clínica donde le dicen que ha ingresado a su amiga, pero un misterioso doctor, Shiina, le dice que ella no está allí. De hecho el hombre lleva a la chica, creyendo que está muerta, a una misteriosa casa, donde se disponen a amputarle un brazo, cuando Mana se levanta. Viviendo en la casa hay una vieja mujer, Sawa, y una chica de pelo blanco con un brazo deforme, llamada Towa. Ella está obsesionada con encontrar a una sirena que se supone escondida en algún lugar del bosque.

Yuta se las apaña para encontrar a su amiga, y descubre junto a Mana el terrible secreto de las dos mujeres: son gemelas. Desde pequeña, Sawa siempre quiso la belleza eterna: conocía la presen-





cia del cuerpo de una sirena en el área, pero no se atrevía a probar el poder de la inmortalidad en sí misma. Cuando su hermana enfermó, aprovechó para darle sangre de sirena. Esto le causó terribles daños y supuso que el doctor, su antiguo prometido, tuviera que encontrar nuevas fuentes de sangre, llegando al asesinato.

Sawa creció, se casó y tuvo una familia, mientras que Towa se quedó prisionera para siempre en su eternidad, deseando vengarse de su hermana: por esta razón Yuta y Mana se sintieron obligados a enfrentarse a los monstruos que custodiaban la sirena, a recobrar la carne y dársela de comer a la hermana, para forzar la inmortalidad en ella. Pero Sawa muere, y Towa encontrará la paz eterna en el fuego, junto a su prometido: su espíritu será libre para saltar en el mar como una sirena de todos modos.

Mermaid Scar está basado, de cualquier modo, en otra aventura, quizá más inusual y chocante, sobre un chico con una terrible necesidad de amor.

En una casa rica vive un misterioso chico, Masato, con su madre: son extraños, recién llegados al pueblo donde han vivido Yuta y Mana durante algún tiempo. Conocían al chico de hacía un par de años y se sorprenden de que se conserve exactamente igual que antes. Lo que es más, la madre de Masato sobrevivió a un accidente mortal de manera misteriosa. Un día Yukie, la sirvienta, y Yuta impiden un intento de la madre de Masato de asesinarle; poco después Yuki desaparece misteriosamente tras haberse marchado para casarse y en su lugar aparece un terrible monstruo.

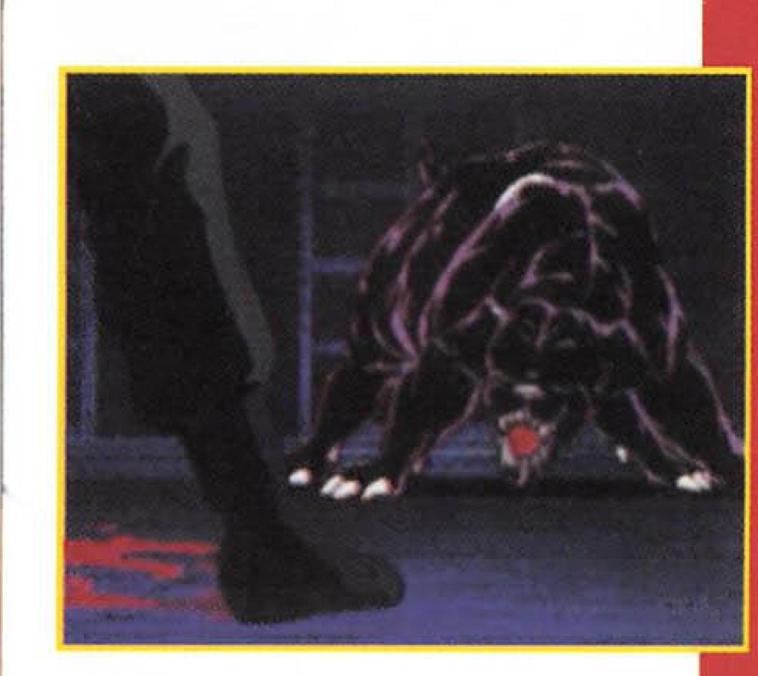
La madre de Masato revela su trágico secreto a: durante la guerra, tras la muerte de su marido y su hijo, conoció a Masato, quien un día le dió algo de comer que la hizo inmortal. Todos los intentos de librarse de él resultaron infructuosos, pero quizá él sólo estuviera buscando otra madre. Masato vive ochocientos años con la apariencia de un chiquillo: después de siglos, ha habido muchas mujeres a las que ha dado carne de sirena para comer para que pudieran ser su madre, empezando por su



MERMAID SCAR
LA CICATRIZ DE LA SIRENA









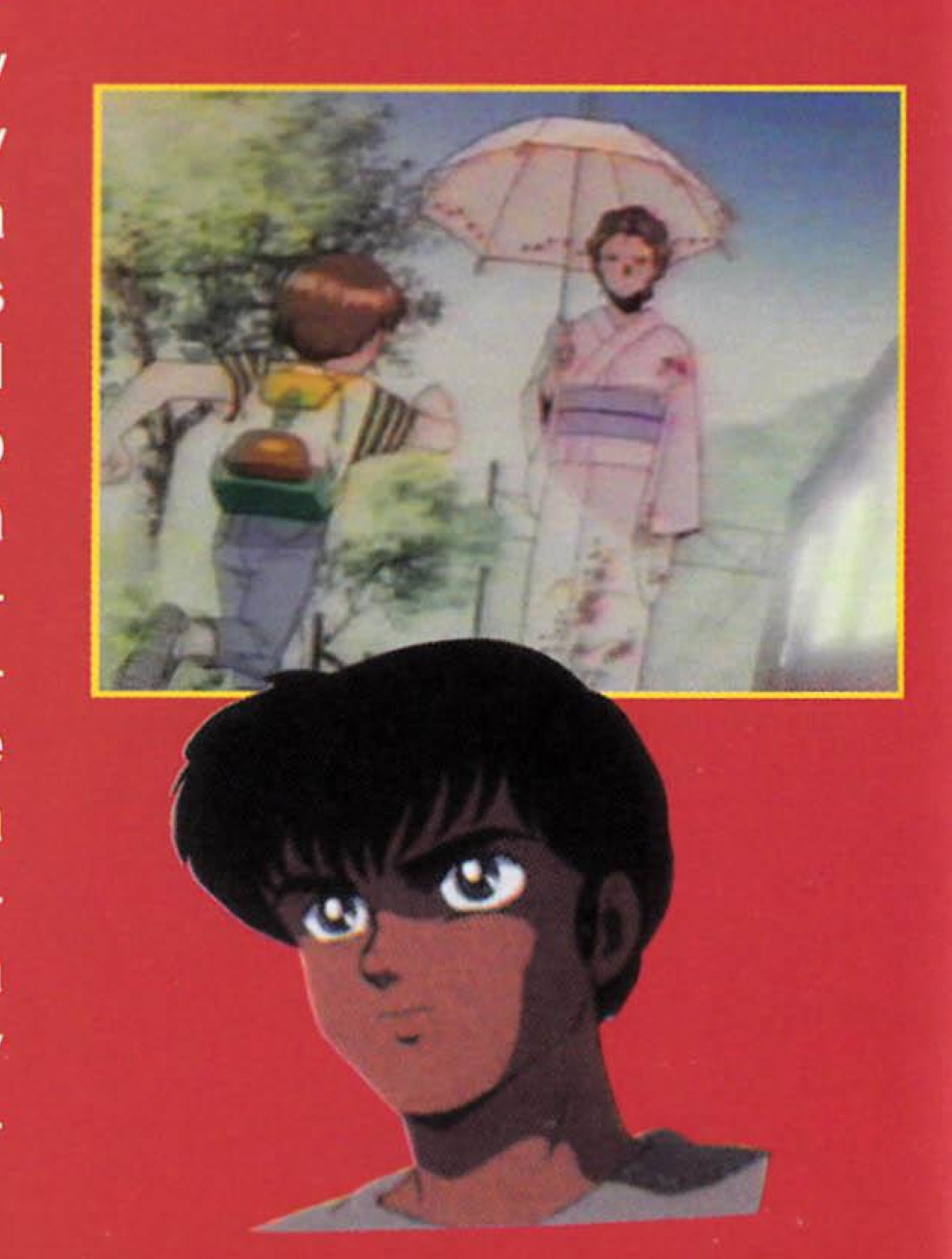
madre real, que se convirtió inmediatamente en un monstruo. De cualquier manera, ninguna ha sido capaz de vivir siempre con él y aliviar su soledad, ni siquiera su madre real.

Después de su fracaso con Yukie, Masato intenta lo mismo con Mana, matando a Yuta para que la chica viva con él: pero no tiene éxito, y desaparecerá tras un fuego, para volver una vez más tal vez a por el afecto de una madre.

La saga de las sirenas es quizá el mejor de todos los trabajos de Rumiko Takahashi en el reino de la fantasía: hay escenas con violencia, monstruos y terror, pero también hay sentimientos, emociones y reflejos de los problemas de la vida: el amor, la soledad, los sentimientos, la juventud, el deseo de inmortalidad pero también el deseo de una vida normal. Viendo los dos inspirados films, uno pasa del miedo a la emoción en un par de escenas. Esperamos que Yuta y Mana, que son bien conocidos en occidente gracias a lastraducciones del manga y reediciones de las animaciones, vuelvan pronto.









X 1999

1996 MADHOUSE, CLAMP









X 1999
1996
Mad House, Clamp.

X 1999 es para muchos el trabajo con el que los Clamp demostraron finalmente su experiencia como autores de tiras cómicas, apañándoselas para olvidar a todos los demás y sus orígenes como inventores del soho manga. Oscura, trágica y magnífica, tanto en diseño, donde el uso de la red de mariposa llega a niveles extremadamente virtuosistas, como en animación, donde el color pinta perfectamente el escenario de esta historia, tiene, sin duda, un lugar de honor en la historia del anime de horror y fantasía. Es bastante difícil encasillar a *X:1999* en un sólo genero. Tiene elementos ttradicionales de fantasía, escenas sangrientas, sombras apocalípticas, pero también la composición se muestra netamente superior a otros animes particularmente populares.

Kamui Shiro, de quince años, estudia como sus compañeros en un instituto japonés. Parece como ellos, pero en su mente habitan oscuras intenciones. De hecho, posee extraordinarios poderes psico kinéticos que pueden cambiar el orden en el mundo de una vez por todas. Ya en el pasado, Kamui ha sido testigo de oscuras profecías. Seis años antes, el joven abandonó Tokyo, donde volvió tras la trágica muerte de su madre, muerta en un tiroteo después de pedirle a su hijo que volviera para que se pudiera cumplir su destino. Kamui siempre ha sido consciente de sus poderes y siempre los ha usado sin escrúpulos. Pero en este caso descubre, de cualquier manera, el cambio al que ha de someterse, que sus poderes ya no son un juego y que cambiarán su mundo y su vida de una forma drástica y definitiva.





En Tokyo se reencuentra con sus amigos, como Fuma y su hermana Kotori, quienes en realidad se convierten en sus enemigas en la lucha comenzada por el clan Togakushi. Lo que es más, en una caverna habita el misterioso Himoto, un profeta ciego y sordo con la apariencia de una niña pequeña de edad indefinible, que intenta conducir a Kamui por el sendero del bien. Los sueños le revelan que, de hecho, o la paz o la muerte llegarán a la Tierra dependiendo del camino que escoja. Más abajo hay una guerra subterránea entre los dragones del cielo y los dragones de la Tierra. Ambos bandos intentan hacerse con Kamui. La confrontación final es trágica y todo llega a un final amargo, revelando que en realidad no había ni buenos ni malos en ninguno de los bandos: todos tenían sus propias razones y finalmente ninguno tenía razón ni dejaba de tenerla.

Un trabajo completamente independiente basado en antiguas leyendas chinas (los Dragones del Cielo y los Dragones de la Tierra a menudo vuelven en tradiciones antiguas) y en el principio oriental de preservar o cambiar por completo las cosas siguiendo las bases de la filosofía de muchos países de extremo oriente para encontrar el sentido de la vida. Tras el fin de la historia, nada puede ser como lo fue anteriormente, pero los Clamp sugieren que todo es en realidad discutible y sujeto a diferentes interpretaciones dependiendo de qué lado se considere bueno o malo.

Tokyo es obviamente el tema central de este anime y manga. Alrededor de la Torre de Tokyo, que aquí se convierte en un símbolo místico, se desatan las fuerzas de la Tierra y del Cielo, que traen consigo la casi total destrucción. En los sueños de Kamui, el Tokyo de la Tierra se opone a los deseos de los Dragones del Cielo, una ciudad suspendida en el aire y libre de toda forma de progreso y polución, que es lo que causa su malestar.

X:1999 puede interpretarse de diferentes maneras; como una alegoría de los símbolos














químicos y mágicos (no es casualidad que en la parte de atrás del manga aparezcan contínuamente los personajes principales en cartas de tarot); como una denuncia de la contaminada civilización actual, en la que se sugiere como alternativa una nueva visión del mundo que igualmente no es capaz de triunfar; o como un conflicto de fuerzas alternadas, muy similar a la filosofía oriental del ying y el yang.

En cualquier caso, no es ni el manga ni el anime lo que te deja indiferente; el mérito también va a los personajes, todos similares a los estilos bisoho y bishonen de los autores, y a las muchas escenas de batalla o visiones efectivas de futuro. En occidente, *X:1999* fue conocido gracias al anime, traducido a los idiomas más importantes, mientras que el manga no ha tenido una vida tan fácil, a menudo publicado sin criterio e interrumpidamente.

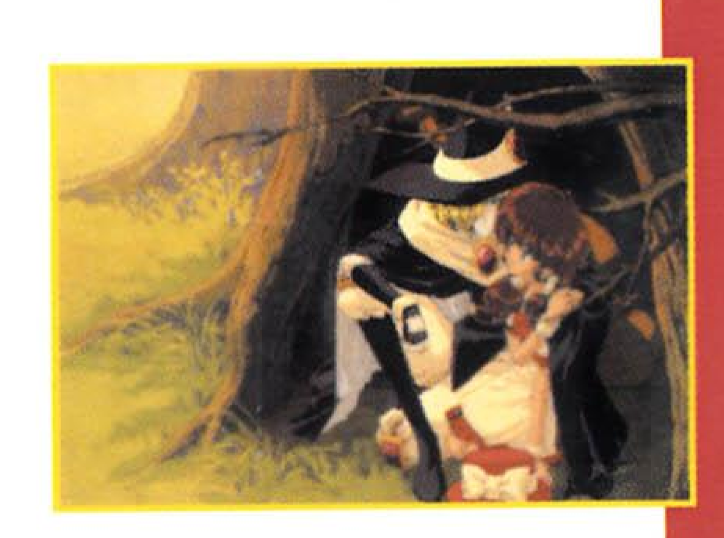




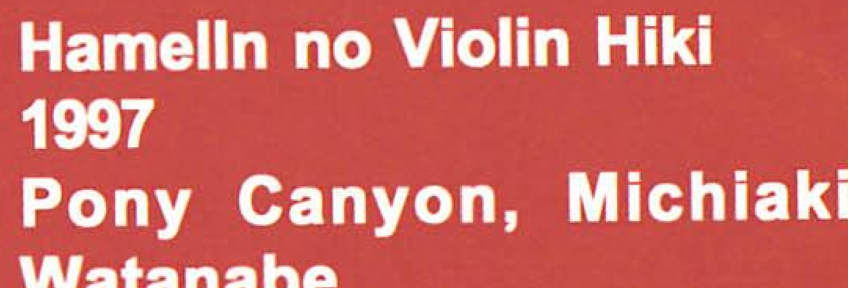
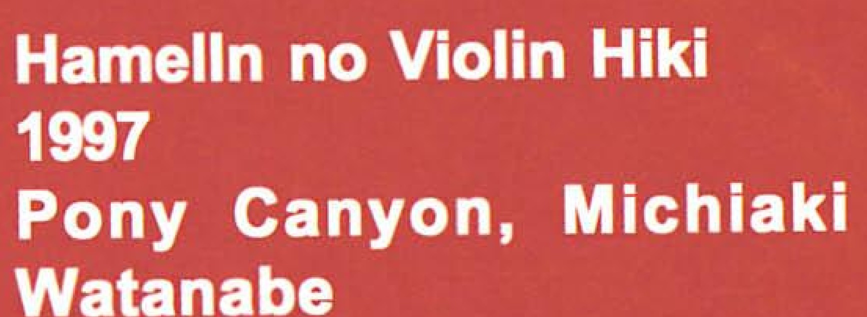
HAMELIN NO VIOLIN HIKI

1997 PONY CANYON, MICHIAKI WATANABE

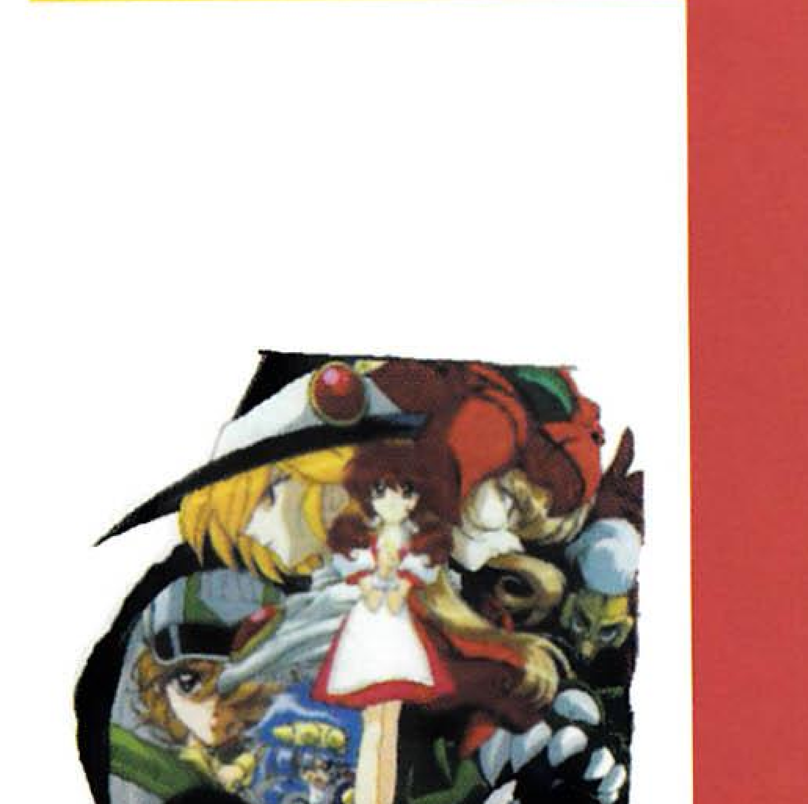




HAMELIN NO VIOLIN HIKI

Hamelln no Violin Hiki
1997
Pony Canyon, Michiaki Watanabe



La música clásica goza en Japón de un gran seguimiento, incluso entre los más jóvenes, en contraste con lo que está ocurriendo en muchos países de Europa. Un reciente manga y anime rinde tributo a esta expresión del espíritu humano de manera decididamente original.

En el reino encantado de Schwartzland, con ciertas reminiscencias de Austria, cuatro grandes demonios que ya han intentado hacerse con el poder se preparan para volver. Pronto las fuerzas malignas comienzan a dispersarse por todos sitios, haciendo la vida muy difícil a la población. Uno de sus pocos defensores es Hamel, un misterioso violinista, el hijo de Pandora, gran enemiga de los demonios e hija de uno de ellos, cuya música encierra inmensos poderes capaces de derrotar a sus enemigos. A su lado está Flute, una joven a quien salvó de los demonios y que resultó luego ser una princesa, y entre sus amigos están Raiel, una pianista mágica, y Trombone, un joven crecido en las profundidades del bosque.

Uno de los orígenes de esta historia es la antigua fábula alemana El Flautista de Hamelin, un músico que salvó un pueblo de las fuerzas del mal y que después resultó ser él mismo malvado. Sin embargo Hamel no es ambivalente, y se traslada de un lugar a otro, en una tierra de auténtica fantasía, para vencer a sus enemigos. En Japón, primero el manga y después el anime han renovado el interés por el mundo de la música. En cualquier caso, en un panorama como el de la fantasía que puede apoyarse demasiado a veces en algunos temas sobreexplotados, la historia de Hamelin destaca por su originalidad.









SAINT SEIYA
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

TOEI ANIMATION, MASAMI KURUMADA.







SAINT SEIYA
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO



Saint Seiya
1986
Toei Animation, Masami Kurumada.

¿Qué pasaría si las fuerzas de los antiguos dioses volvieran a la vida hoy para ajusticiar a las fuerzas del mal? Este es el punto de partida de *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco), un comic de tremendo éxito de Masami Kurumada, animado en 1986, con la ayuda de otro de los grandes del dibujo Shingo Araki, y que dura varios años, dejando su huella en la historia de la animación fantástica.



Todo comienza con un torneo por ganar una armadura dorada en el que, bajo la mirada vigilante de la última encarnación de la diosa Atenea, Saori se enfrenta valientemente a unos chicos especialmente entrenados. Entre ellos estan el impulsivo Seiya, el álgido Crystal, el afeminado Shun, el sabio Siryu y el rebelde Ikki. Pronto las fuerzas del mal tienen la palabra. Detrás están Ares, el sacerdote de Géminis, que se enfrenta a los cinco caballeros en las faldas del Olimpo, en una guerra librada en varios templos, cada uno de los cuales representa un signo del zodiaco. Aparte está la vida de Saori. Entonces los cinco caballeros deben enfrentarse a las fuerzas de los dioses del Norte y luego a la furia de Poseidón y sus generales. Entonces acaba la serie de televisión. En las cuatro películas vuelven las batallas: en la primera contra la diosa de la Discordia, en la segunda contra los Nórdicos, en la tercera contra Apolo y en la cuarta contra Lucifer.



Saint Seiya ha acercado el mundo del anime a muchos jóvenes en varios países. Las historias son repetitivas pero la caracterización de los personajes de Shingo Araki, todos muy bonitos,dañados y ambiguos, ha hecho historia. Después de su éxito en Japón Saint Seiya ha tenido gran seguimiento en Sudamérica, España, Francia e Italia.

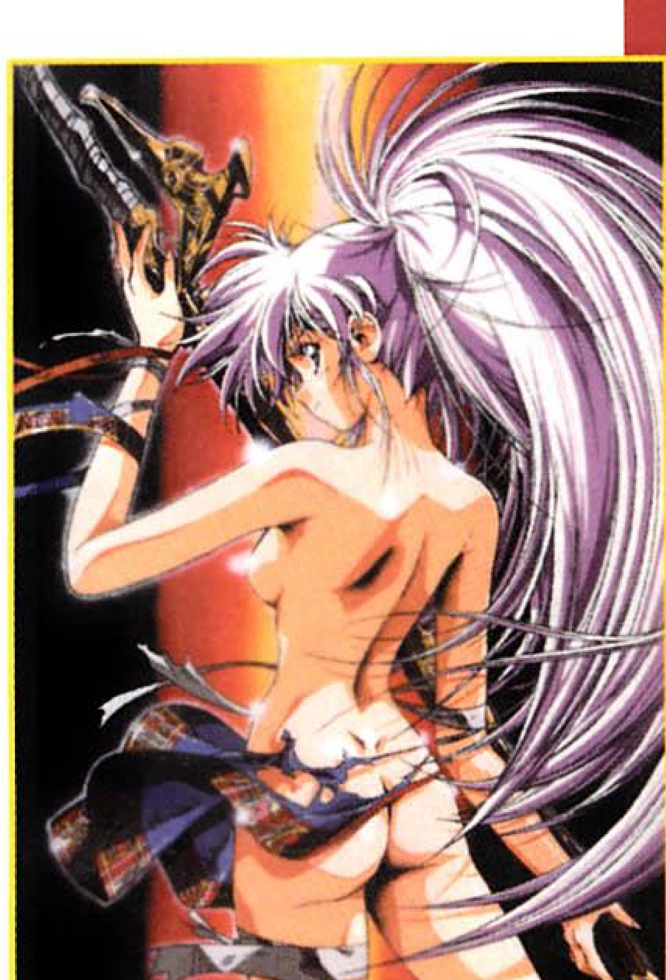




LEGEND OF LEMNEAR
LA LEYENDA DE LEMNEAR









LEGEND OF LEMNEAR
1993
Nihon cine tv corp.

La dirección de esta animación se encargó a Kinji Yoshimoto que usó al excelente Satoshi Urushihara para el diseño de personajes. Fué éste último, de hecho, el que proporcionó la historia que viene de uno de sus primeros mangas. El diseño de la versión original está reproducido fielmente, con todo su detallado recital de formas femeninas.

La historia habla de la joven Lemnear, que es ayudada por un grupo de sus amigos, luchando contra un enemigo que es causa de todos los males de este mundo, con la esperanza de vencerlos y librar al mundo de la nube de oscuridad que les ha afligido durante tanto tiempo.

LEGEND OF LEMNEAR
LA LEYENDA DE LEMNEAR

SLAYERS
REENA Y GAUDY

1995, KANZAKA, ARAIZUMI, KODAKOWA

SLAYERS
REENA Y GAUDY

SLAYERS
1995
Kanzaka, Araizumi, Kodakowa

Versión en film del famoso trabajo de Hajime Kanzaka e ilustrado por Rui Araizumi, que presenta las locas aventuras de la joven Lina de una manera que puede ser descrita como fantasía por excelencia.

Una aventurosa ladrona y hechicera, la joven chica recupera el espíritu de las heroínas, y una de sus peculiaridades más divertidas es su increíble y



continúa sensación de hambre.

Acompañándola en sus correrías encontramos al inexperto y confuso guerrero Gaurry Gabriev, el joven transformado por brujería Zelgadis Graywords, la hechicera Ameria Wil Trasca Sailon, y el poderoso y silencioso Xellos.

En la película, de cualquier modo, aparece el provocador personaje de Naga, que irá a la isla de Miploss con la protagonista en busca de un increíble tesoro.

En esta tierra desolada y llena de peligros, los dos son ayudados por un misterioso mago en busca de la vida eterna. Otro les muestra tesoros secretos escondidos en la increíble isla.

FUENTE BIBLIOGRÁFICA
Anime - Guía de cine de la animación japonesa
A. Baricordi, M. De Giovanni, A. Pietroni, B. Rossi, S. Tunesi
Granata Press

F.A. Guía de la animación nipona
A cura de Fabrizio Francato.
ROCK'N COMICS
KAPPA MAGAZINE Star Comics
MAGAZINE Granata Press
LODOSS MAGAZINE Rock'n'comics

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO
J.J. MARTINEZ y RICARDO GONZÁLEZ
Textos del CD-ROM
RAMÓN ALMAGRO, J.J. MARTINEZ y RICARDOGONZÁLEZ (Berserker Ediciones)
Textos del Libro

AGRADECIMIENTOS POR SU COLABORACIÓN A:
GIUSEPPE CAMUNCOLI, DAVIDE SCATTON, SHOK STUDIO, ANGELINO, MASSIMILIANO GEZZI, GIGGIO PESCALI, GIANLUCA VALDINA, LOS AMIGOS ROLAND, LUCA Y PAOLO ROMA, GIULIA ROME',
CHIARA PACCALONI, ROCK'N COMICS, ALDO TAMINI, LELIA MAZZOTTA NATALE, CHIARA TARSIA, CLIVE BARNES, YOKO WATANABE



DUEEMME PUBLISHING